AMW
ANIME
MANGA
MAGAZINE
35
SEP 2017
TO BE CONTINUED ➔

映画『聲の形』
●9月17日から新宿ピカデリーほかにて公開
原画／澤真平　仕上げ・特効／三浦理奈
CG／浦彰宏

Cover

Edisi sebelumnya

Disclaimer

AMH Magz thread

http://kask.us/9854842
Anda ingin berkontribusi? Silahkan hubungi TS untuk penjelasan lebih lanjut

Daftar Isi

KLIK/TAP
SIMBOL
PLUS

+

*Untuk pengguna Adobe Reader

Menuju AMH Magz Baru

Halo teman-teman sekalian, kita berjumpa lagi setelah sekian lama.

Ada jeda waktu yang sangat lama sejak AMH Magz edisi lalu. Masa-masa ini adalah masa transisi bagi saya pribadi dan juga AMH Magz secara umum. 3 bulan terakhir saya menyesuaikan diri dengan tempat kerja baru dan proyek real life yang akan dan tengah digarap. Waktu untuk mengurus AMH Magz semakin sedikit sementara staf inti tidak begitu banyak. Tiba-tiba majalah tarsok yang terlalu diseriusin ini harus menentukan nasibnya. Terus maju atau hilang begitu saja?

Hati egois saya berkata, AMH Magz harus terus berjalan, apapun resikonya.

Jadi, AMH Magz volume 35 yang saat ini kalian baca, besar kemungkinan akan menjadi rilis reguler terakhir kami. AMH Magz tidak bubar, melainkan hanya memindahkan operasionalnya saja.

Mungkin kalian sudah sadar fanpage AMH Magz kini dibanjiri link berita ke website? Ya, sudah sekitar 1 bulan nampaknya kami mengadakan live test situs web untuk AMH Magz. Website ini nanti akan diisi oleh berita-berita reguler, serta ulasan-ulasan reguler juga. Di sinilah tempat main terbaru dari kru AMH Magz. Kami mafhum jika portal berita ini tidak ada bedanya dengan portal berita anime-manga lain yang sudah ada. Namun kami juga menyadari akan kebutuhan informasi yang sangat cepat. Membuat website merupakan langkah yang logis untuk saat ini.

Tapi apa AMH Magz akan sepenuhnya meninggalkan format e-magazine? Tidak. E-magazine AMH Magz akan kembali hadir walaupun tidak sesering biasanya. Kami akan kembali merilis AMH Magz versi e-magazine sebagai majalah 6-bulanan atau tahunan, tentunya dengan konten yang lebih matang. Saat ini kami masih meriset format seperti apa yang terbaik untuk AMH Magz yang baru ini. Mohon nantikan ya!

Ke depannya, AMH Magz akan terus menyajikan berita pop culture dari Jepang dan juga Indonesia, tentunya dengan gaya AMH. Semoga edisi ini berkesan bagi kalian, begitu pula juga untuk kami karena bertepatan dengan ulang tahun ke-6 AMH Magz. Terima kasih untuk semua pihak yang telah mendukung AMH Magz selama 6 tahun terakhir, berkembangnya AMH Magz adalah berkat sumbangsih kalian semua.

Ini bukan perpisahan, namun awal yang baru. :)

mca_trane

KONTRIBUTOR

MCA_TRANE
Gamer, writer, dan fanboy yang baik. Sedang mencoba menulis blog di randomcircle.wordpress.com.

SCOPEDOG0097
Penggemar Touhou, Votoms, LoveLive, SRW, dan segala anime genre sci-fi, mecha, military. Kini tengah belajar bahasa Korea dan mengajar bahasa Jepang.

OMEGA8719
User AMH yang hobi nonton anime, natgeo dan download artwork digital.

IKARIFSEIEI
Pernah menulis untuk sebuah majalah musik dan portal berita Jejepangan, dan kini mengasuh siaran radio Jejepangan. Cek blog dia di repsychoo.wordpress.com.

KONTAK

redaksi@amhmagz.com
amh.magz@gmail.com

AMHMagzKaskus

Violet Evergarden

01/2018

Menceritakan sebuah Auto Memory Doll, sebuah "boneka" yang awalnya digunakan untuk membuat ketikan dari suara yang disampaikan. Namun ada juga Auto Memory Doll yang difungsikan sebagai alat militer.

Pretty Derby Uma Musume

2018

Para gadis kuda yang siap berpacu di arena. Diadaptasi dari mobage buatan Cygames.

Yama no Susume

2018

Season ketiga Yama no Susume. Menceritakan sekelompok remaja SMP yang gemar mendaki gunung.

Shichisei no Subaru Mendapat Adaptasi Anime

Visual Gagaga Bunko mengumumkan novel Shichisei no Subaru mendapatkan adaptasi anime. Kali pertama terbit pada Agustus 2015, kini telah mencapai volume keenam. Anime Shichisei no Subaru masih belum diketahui tanggal penayangannya.

Menceritakan Haruto Amou yang pernah menjadi salah satu anggota penting di kelompok petualang Subaru dalam MMORPG Union. Kelompok ini disegani karena kemampuan mereka dalam bekerja sama. Namun hidupnya berantakan setelah kejadian misterius menimpa teman dekatnya, Asahi Kuga meninggal saat memainkan game ini. Kejadian ini memaksa game Union juga ditutup.

Enam tahun berikutnya game kembali dibuka dengan judul Re'Union. Untuk menyemangati Haruto, semua bekas anggota kelompok Subaru yang juga teman satu SD mengajak untuk memainkan game ini. Tak disangka di dalam game dia bertemu kembali dengan Asahi Kuga. Padahal dia seharusnya sudah meninggal. Apa yang sebenarnya terjadi.

Dari premis cerita yang diberikan, LN ini seperti kisah SAO dicampurkan dengan Anohana. Asahi Kuga yang menjadi "hantu" di sini entah kenapa bisa muncul di game baru. Masih belum diketahui apa rencana mereka setelah bertemu teman lama yang telah tiada.

Visual Baru Gochiusa ~Dear My Sister~

Sebuah visual baru untuk menyambut OVA Gochiusa ~Dear My Sister~ diilustrasikan Koi. OVA ini akan tayang terbatas dulu di 40 bioskop pilihan mulai 11 November. Tanggal rilis BD/DVD masih belum diinformasikan.

Sebuah trailer yang telah dirilis pada 2 September menampilkan Cocoa yang pulang ke kampung halaman selama masa liburan.

OVA ini sempat mengalami penundaan karena seiyuu dari Rize, Risa Taneda mengalami gangguan kesehatan dan harus istirahat. Dia baru-baru ini pulih dan kembali mengisi sejumlah peran.

Blade Runner Black Out 2022

Sony Pictures Japan mulai menayangkan potongan tes animasi Blade Runner Black Out 2022. Anime pendek berdurasi 50 menit ini adalah *tie-in* dari film Hollywood Blade Runner 2049. Shinichiro Watanabe yang pernah berpengalaman di seri Cowboy Bebop dan Samurai Champloo menjadi sutradara anime ini.

Blade Runner Black Out 2022 menceritakan kejadian listrik padam dalam skala besar di wilayah barat Amerika Serikat. Cygames Pictures yang akan mengurusi proses produksi. Masih belum ada informasi tanggal penayangan.Beberapa seiyuu yang dikabarkan terlibat antara lain Kenichirou Matsuda, Ichigo Aoba, and Makoto Furukawa.

Aho Alarm

Akan tersedia Aho Alarm di iOS dan Android seharga 720 yen. Ada dua aplikasi yang bisa dipilih yaitu Yoshiko dan Fuuki Inchou. Masing-masing memiliki 100 kalimat pilihan yang disuarakan seiyuu Yuuki Aoi dan Uesaka Sumire.

Tiap alarm bisa menggabungkan tiga kalimat agar pengguna bangun. Bagaimana mungkin tidak bangun? Satunya diteriaki monyet, satunya lagi hendak dijilat penguntit. Sayang sekali tidak dijelaskan kenapa si malaikat malah tidak ada alarmnya. Masih belum ada informasi apakah Sayaka akan ada alaramnya. Parahnya lagi situs resmi tidak menyediakan demo suara aplikasi ini.

Toji no Miko: Kizamishi Issen no Tomoshibi

Mobage hasil adaptasi anime original, Toji no Miko mulai memperlihatkan informasi baru. Judul mobage adalah Toji no Miko: Kizamishi Issen no Tomoshibi. Rilis pada tahun yang sama dengan penayangan anime.

Dalam trailer ditampilkan Mihono Asakura, karakter original untuk game. Mobage yang dibuat Square Enix ini rilis untuk platform iOS dan Android. Mereka belum memberikan kepastian tanggal dan bulan. Hanya menjamin akan rilis dalam rentang waktu penayangan anime.

Anime Z/X Code Reunion Tayang 2019

Kisah Z/X Code Reunion diulis Tatsuhiko Urahata dan manga diilustrasikan Fujima Takuya baru akan terbit pada 21 September. Yang mengherankan sudah diumumkan akan mendapat adaptasi anime pada 2019. Sebuah visual manga juga telah dirilis.

Z/X bermula dari franchise permainan mengkoleksi kartu dengan nama panjang Zillion of Enemy X. Uniknya franchise yang dibuat oleh Brocolli dan Nippon Ichi Software bisa didapatkan secara gratis. Bahkan tersedia file pdf yang bisa diunduh agar pemain bisa mencetak sendiri kartu yang diinginkan. Meskipun gratisan, ilustrasi kartu yang digunakan tidak sembarangan.

Hirano Aya Menyuarakan Mylene Jenius

Tahun lalu, seiyuu Sakurai Tomo pensiun dari bisnis seiyuu. Beliau meninggalkan beberapa peran ikoniknya, seperti Makimachi Misao di Samurai X, serta Mylene Flare Jenius di Macross 7. Hal ini nampak menjadi masalah karena peran Mylene saat ini kosong, sementara karakternya sendiri muncul kembali dalam game rhythm Uta Macross.

Beruntung, pengganti Sakurai telah diumumkan. Melalui situs resmi Uta Macross, seiyuu Hirano Aya ditunjuk sebagai pengganti Sakurai untuk perannya sebagai Mylene. Sementara itu, seiyuu Nobutoshi Canna masih tetap memerankan Basara Nekki, karakter utama Macross 7 dan vokalis utama band Fire Bomber.

KAMI JUGA HADIR DI

AMHMAGZ.COM

- **RINGAN DAN CEPAT**
- **DIOPTIMALKAN UNTUK MOBILE**
- **BERITA BARU SETIAP HARI**

AMH
REVIEW
ime·manga·manhwa
ssion·light novel

Koe no Katachi

TV | DRAMA | KYOTO ANIMATION | ARTIKEL : OMEGA8719

Film ini sudah tiga bulan berlalu setelah penayangan perdana di Indonesia. Disusul rilisan BD yang hanya berselang beberapa minggu setelahnya. Anime Koe no Katachi memang cukup sukses di negara asal. Juga ramai di tonton di teater Indonesia. Tapi kesuksesan ini terhitung singkat karena setelahnya anime ini seolah tidak dibicarakan lagi.

Koe no Katachi mengadaptasi manga karya Yoshitoki Oima. Terbit di Bessatsu Shounen Magazine awalnya berupa one shot. Lalu diserialisasikan hingga 7 jilid. Menceritakan gadis tuli bernama Nishimiya Shouko yang pindah sekolah biasa.

Seperti kebanyakan kultur sekolah di Jepang, bila ada seseorang yang berbeda biasanya akan ditindas. Shouko sebetulnya gadis baik-baik. Meski tuli, dia berusaha segera membaur dengan teman-teman barunya. Shouko berkomunikasi menggunakan alat tulis dan buku catatan.

Salah satu siswa yang enggan berinteraksi dari awal adalah Ishida Dalam pandangannya, Shouko adalah anak yang aneh. Awalnya dia tidak mau terlalu ambil pusing. Hingga akhirnya guru menyarankan beberapa murid untuk belajar bahasa isyarat.

Tentu saja tidak semua murid langsung setuju. Mungkin di benak mereka untuk apa belajar hanya demi berkomunikasi dengan salah satu teman sekelas mereka. Bukankah sudah cukup menggunakan buku catatan dan tulisan. Lagi pula bahasa isyarat dirasa tidak mudah. Padahal mereka belum mencoba dan tahu cara bahasa isyarat. Untungnya ada satu teman sekelas yang suka rela untuk belajar. Sahara menjadi salah satu teman terbaik shouko.

Menebus dosa tidak perlu menunggu lebaran.

Masalah perlahan muncul akibat perilaku Shouko yang seperti tidak mampu membaca keadaan. Dia terlalu sering menempel pada Ueno. Hingga akhirnya Ishida menyarankan agar Shouko segera belajar membaca situasi. Sayangnya usaha Shouko untuk berteman berbuah salah paham.

Inilah awal mula penindasan terhadap Shouko. Selama beberapa minggu, Shouko selalu diganggu. Hingga akhirnya telinganya berdarah akibat salah satu alat bantu dengarnya dicabut secara paksa. Kejadian ini juga yang mengubah kehidupan Ishida.

Akibat kenakalan Ishida, keluarganya yang harus menanggung akibatnya. Ibunya berusaha membayar semua kerusakaan yang diakibatkan anaknya. Nyaris semua tabungan hasil dari usaha salon ludes karena harga alat bantu dengar memang sangat mahal. Telinga ibu Ishida bahkan sampai berdarah karena antingnya dicabut paksa oleh ibu Shouko.

Ishida yang saat itu meski masih anak-anak, merasa sangat bersalah. Dia pun dikucilkan teman-temannya hingga SMA. Selain berusaha menjauh dari teman sekelasnya, Ishida berusaha membayar kembali hutang-hutang kepada ibunya akibat kenakalan masa lalu. Dia sudah nyaris melompat dari atas jembatan.

Ishida kembali berjumpa Shouko di sebuah tempat belajar bahasa Isyarat. Ishida berusaha minta ma'af. Dia ingin berteman dengan Shouko. Tentunya hal ini tidak akan memutar balik waktu. Namun Ishida sangat ingin menebus semua kesalahannya di masa lalu. Mampukah Ishida melakukannya?

Koe no Katachi saat terbit kali pertama sebagai one shot manga sebetulnya sudah bisa menyampaikan pesan manga-ka. Pentingnya memperdulikan orang-orang yang memiliki keterbatasan fisik. Saat berbuat salah dan terbukti, lebik baik segera minta ma'af daripada menyesal di kemudian hari. Entah kenapa saat dijadikan serialisasi justru banyak hal yang terkesan dipanjang-panjangkan. Untungnya hanya bertahan tujuh volume.

Adaptasi Koe No Katachi produksi Kyoto Animation memang memotong banyak bagian dari serialisasi manganya. Bahkan bagi yang tidak membaca, memang ada perasaan janggal akibat sejumlah karakter pendukung yang seperti ditinggalkan begitu saja atau dikupas sedikit.

Ini bukan tanpa alasan. Durasi sebuah film bioskop memang idealnya pendek. Sebisa mungkin kurang dari tiga jam. Durasi Koe no Katachi adalah 129 menit yang setara enam episode anime berdurasi 20 menit.

Cerita difokuskan pada Shouko dan Shouya karena memang inilah yang menjadi permasalahan utama. Namun sutradara Naoko Yamada tidak bisa membuang begitu saja karakter lain karena pada titik tertentu mereka dibutuhkan untuk memajukan plot hingga mencapai akhir cerita.

Visualisasi Koe no Katachi sedikit mirip dengan Hibike!! Euphonium. Tetapi warna yang digunakan lebih mengarah ke pastel. Ditambah penggunaan efek *chromatic abberation* dalam jumlah berlebih agar terasa disyuting menggunakan kamera film.

Chromatic abberation sendiri sebetulnya sebuah cacat pada lensa kamera. Sehingga gambar yang dihasilkan terutama untuk bagian pinggiran, akan terlihat buram. Pada film modern, *chromatic abberation* diupayakan tidak ada. Namun dalam anime movie ini penggunaannya justru over dosis bila dibandingkan Myriad Color Phantom World. Sangat terasa bagi penonton yang langsung melihat di bioskop. Alih-alih bagus, malah menjadi gangguan visual yang tak diiinginkan. Harap dibedakan dengan efek *depth of field* yang memang karena lensa kamera hanya bisa fokus dalam jarak tertentu.

Musik latar yang digunakan dalam movie Koe no Katachi cenderung tenang dan sesuai dengan tema cerita. Biasa disebut dengan ambient music.

Sayangnya movie ini tidak memiliki *rewatch value* yang besar. Bila sudah pernah satu kali menonton, tidak menimbulkan suatu keinginan untuk kembali menonton ulang. Mungkin ini juga penyebab Koe no Katachi lebih cepat tenggelam di berita jagat maya.

TOSHI
MASHIBASA
TOSHIYUKI TOYO NAGA
Kekasih Kawai. Salah satu orang luar yang menjadi terlibat membantu mengatasi permasalahan Kawai.
MIKI KAWAI
MEGUMI HAN
Teman sekelas Ishida saat SD dan SMA. Bermuka manis dan ingin mencari selamat sendiri.
TOMOHIRO
NAGATSUKA
KENSHO ONO
Teman pertama Ishida di bangku SMA. Berusaha ikut mengurai masalah Ishida. Selalu terlihat optimistis.
SHOYA
ISHIDA
MIYU IRINO
Anak yang pernah menindas Shouko. Menyesal setelah melihat ibunya terpaksa menanggung kesalahan.

MIYOKO SAHARA
YUI ISHIKAWA
Teman Shoko sejak SD yang mendukung belajar bahasa isyarat. Tubuhnya menjadi lebih kurus.
NAOKA UENO
YUKI KANEKO
Teman sekelas Ishida semasa SD. Ingin kembali ke masa sebelum kelompok pertemanan mereka hancur.
SHOUKO NISHIMIYA
SAORI HAYAMI
Gadis tunarungu yang memiliki kebaikan hati tidak wajar. Meskipun ditindas, tidak berusaha marah atau melawan.
YUZURU NISHIMIYA
AOI YUUKI
Adik Shoko yang menggemari fotografi. Dia berharap kakaknya bisa termotivasi saat melihat hasil karyanya.

Berbicara soal film perang, Jepang memang seringkali mengeluarkan film animasi yang bertema perang, terutama **Perang Dunia II** dimana Jepang menang dan kalah dalam waktu bersamaan. Momen Perang Dunia II selalu menarik untuk dibahas dalam berbagai macam perspektif dalam medium animasi; seperti **Barefoot Gen** yang diambil dari sudut pandang seorang anak laki-laki yang harus bertahan hidup sehabis perang, **Grave of the Fireflies** yang diambil dari sudut pandang kakak beradik yang harus bertahan di masa-masa sulit sewaktu perang, dan **The Wind Rises** yang diambil dari sudut pandang pembuat pesawat tempur yang menceritakan manis pahit kehidupan di masa perang.

Hal yang menarik dari semua film di atas adalah, film tersebut tidak menglorifikasi sebuah perang dengan segala macam patriotisme dan kegagahannya seperti film Amerika. Film animasi tentang Perang Dunia II yang populer di Jepang justru lebih menampilkan kesan drama yang terkadang dibalut dengan kesedihan atau letupan semangat untuk kembali bangkit, sebagai pesan untuk generasi seterusnya: bahwa perang menghasilkan tragedi dengan kemenangan sesaat. Hal itulah yang membuat film animasi Jepang bertema perang selalu spesial karena tema yang dibawakannya mampu membuat penonton tersedu sedan.

Terkadang dibalik kekejaman perang dan akibatnya kepada warga sipil, film animasi perang Jepang menawarkan harapan dan semangat hidup dalam menghadapi kehidupan sehabis perang. Hal itu digambarkan dengan jelas di sebuah film animasi berjudul **Kono Sekai no Katasumi ni,** atau lebih dikenal di pasar internasional dengan nama **In This Corner of The World**.

Kono Sekai menjadi sensasi tersendiri di industri film Jepang. Film yang didanai oleh 3374 orang lewat sistem patungan atau *crowdfunding* ini berhasil membawa pulang banyak penghargaan, dan yang paling bergengsi tentu saja mengalahkan **Kimi no Na wa** penghargaan Film Animasi Terbaik pada penghargaan film tertinggi di Jepang bernama **Japan Academy Prize** ke-40.

Film yang diangkat dari komik karya **Kono Fumiyo** yang terbit pada tahun 2007 ini menceritakan tentang kehidupan seorang gadis mungil asal **Hiroshima** bernama **Urano Suzu**. Setelah tumbuh dewasa, Suzu menikah dan pindah ke **Kure** mengikuti suaminya. Di sana ia menjadi istri, menantu, ibu rumah tangga, dan bibi bagi keponakannya. Di balik tubuhnya yang mungil dan berperawakan seperti anak-anak, Suzu mempunyai hati yang tegar dalam menjalani hidupnya di tengah puncak perang yang sedang panas-panasnya.

Kekuatan terbesar dari Kono Sekai adalah ia menggunakan *gimmick slice of life* untuk membangun cerita dari awal sampai menuju ke titik klimaksnya. Permainan *slice of life* tersebut dibangun dengan sangat mulus dan sangat indah; seolah-olah kita menikmati kehidupan sehari-hari Suzu sebagai ibu rumah tangga yang polos, lucu, dan menginspirasi. *Pacing* yang dibawakan dari cerita ini memang terhitung lambat, tetapi hal itu tidak membuat cerita ini membosankan karena kita terus terlarut dengan kehidupan Suzu beserta keluarganya yang sederhana namun *ngena* ke penonton.

Pacing cerita yang lambat dan syahdu ternyata merupakan sebuah trik dari penulis cerita agar penonton terlena. Begitu masuk ke momen klimaks dan tragedi, penonton seperti disambar petir yang sangat mengagetkan; membuat cerita yang lambat tersebut menjadi sebuah "jebakan." Tragedi yang diberikan di film ini terus diberikan sampai akhir film selesai sehingga menghasilkan sebuah ironi dari perang. Film ini bisa membuat orang menangis melihat adegan yang ada tanpa harus diforsir lewat adegan yang berlebihan. Racikan drama dengan *slice of life* disini berpadu dengan sangat baik dan menghasilkan sebuah cerita yang kokoh dan emosional. Film ini juga mempunyai kadar romantika yang sederhana tetapi umum di kalangan orang-orang. Tidak ada romansa yang fiksi disini, kisah cinta yang ada di dalam film ini begitu mengalir dan tidak hanya sekedar hubungan suami-istri atau seseorang dengan cinta pertamanya.

Hal yang paling gila dari cerita yang ada di film ini adalah bagaimana momen kehilangan keluarga dan saudara setelah perang begitu kentara dengan jelas. Banyak adegan yang menggambarkan hal ini bahkan di 30 menit terakhir film ini selesai diputarkan. Strategi ini dikeluarkan bukan untuk membuat penontonnya berlinang air mata, tetapi untuk memperjelas pesan bahwa perang hanya akan membawa bencana psikologis bagi para korban. Salah satu kutipan yang paling menusuk saya ketika menonton film ini adalah ketika Suzu berkata, *"Apakah kita kalah dengan kekerasan?"* sewaktu mengetahui bahwa Jepang menyerah dan kalah pada Perang Dunia II. Selain itu banyak kata-kata menohok tentang kekejaman perang di akhir cerita yang semakin menguatkan tema anti perang dalam film ini. Kata-katanya memang sederhana tetapi sesuai dengan gambaran besar yang ingin dibawakan oleh film ini.

Dari segi karakter, Suzu merupakan salah satu karakter dengan pengembangan yang sempurna dari awal sampai akhir. Proses perkembangan karakter Suzu sangat manusiawi dan sangat alami untuk ukuran karakter fiksi. Suzu memulai hidup sebagai anak yang biasa saja dan melanjutkan kehidupan dewasanya menjadi seorang ibu rumah tangga yang harus tegar dalam menghadapi masa sulit. Meskipun karakter Suzu terbilang cukup muda untuk ukuran ibu rumah tangga, namun ia benar-benar sangat dewasa dalam menghadapi berbagai macam masalah hidup. Penggambaran konflik diri dari Suzu juga berjalan sangat alami dan tidak dilebih-lebihkan, layaknya orang pada umumunya ketika menjalani usia dan kehidupan seperti Suzu. Titik paling hebat dari karakter Suzu adalah, ia terus

Pencipta: Kono Fumiyo
Sutradara: Katabuchi Sunao
Asisten Sutradara: Uratani Chie
Naskah: Katabuchi Sunao
Desain Karakter Asli: Kono Fumiyo
Desain Karakter Anime: Matsubara Hidenori
Pengarah Animasi: Matsubara Hidenori
Musik: Kotringo

RE:PSYCHO

Review ini bisa kamu baca
lebih lengkap di repsychoo.com

In this Corner of the World

MAPPA, GENCO
Drama

mengumandangkan semangat kemandirian dan ketangguhan seorang wanita tanpa harus dengan lantang meneriakkan jargon feminisme atau *empowerment*.

Karakter pendukung lain yang ada juga terlihat sangat alami dan mendukung apa-apa saja yang ada di film ini. Semuanya seolah memberikan rasa yang sama terhadap filmnya; entah itu saudara dari suami Suzu, ibu-ibu di sekitaran rumah Suzu sampai wanita penghibur. Semua diceritakan dengan cara yang sederhana dan tidak menuntut penontonnya untuk benar-benar detail dalam memahami karakter yang ada di dalam film ini.

Non yang menjadi pengisi suara Suzu tahu betul bagaimana menyuarakan gadis yang sederhana nan polos namun mempunyai semangat hidup yang tinggi dan pantang menyerah. Pengalamannya menjadi aktris dari serial TV fenomenal **Amachan** benar-benar membantunya dalam menghidupkan karakter Suzu yang hampir mirip dengan karakter **Amano Aki** pada serial tersebut.

Visual yang ditampilkan dalam Kono Sekai no Katasumi ni terlihat ringan dan tidak ada permainan animasi yang begitu "wow" atau bombastis. Garis-garis dan animasi yang muncul memang terlihat sedeharna tetapi begitu menyatu dengan format filmnya yang mengedepankan kesederhanaan seorang gadis, sehingga menghasilkan suatu formula visual yang enak dilihat dan gampang diresapi. Penggambaran suasana Hiroshima dan Kure ditawarkan dengan sangat indah tanpa harus mengejar detail tinggi seperti Kimi no na wa, tetapi hasilnya masih terlihat indah dan maksimal. Suasana perang yang dimunculkan dalam film ini benar-benar detail dan begitu mengena ke penontonnya tanpa perlu membuat suasana tegang atau mencekam.

Sebagai sebuah film sejarah musik yang hadir juga sesuai dengan eranya. **Kotringo** yang merupakan didikan pentolan **Yellow Magic Orchestra**, **Sakamoto Ryuichi**, menaruh rasa melankolis yang luar biasa terhadap musik dan lagu yang bersemayam dalam film ini. Musik dan lagu yang muncul terkadang memberikan kebahagiaan dan kelembutan tetapi juga bisa membuat sedih dan menghunus pendengarnya dengan irama tragedi yang mampu mengundang air mata untuk jatuh, apalagi ketika adegan-adegan sedih terus menerus bermunculan.

Katabuchi Sunao, sebagai sutradara yang sebelumnya pernah membantu film **Ghibli** seperti **Kiki's Delivery Service**, membawakan Kono Sekai no Katasumi ni secara luar biasa sempurna. Katabuchi mampu membawakan tiga volume dari buku ini dalam waktu 128 menit dengan sangat sempurna tanpa ada lubang atau tambahan berlebihan yang mungkin dapat merusak suasana cerita yang indah. Materi komik yang simpel dibawakan dengan luar biasa penuh penghayatan oleh Katabuchi dan semua yang terlibat dalam proyek ini, sehingga mampu menjadikan film ini sebagai salah satu adaptasi komik yang terhitung sempurna.

Katabuchi juga mengembalikan apa yang hilang dari film animasi penuh selama beberapa tahun ke belakang, yaitu bersatunya konsep yang kuat dengan narasi cerita yang umum dan visual yang simpel. Kebanyakan film animasi sekarang mencoba segala cara untuk terlihat bombastis untuk menarik perhatian. Tetapi, Kono Sekai no Katasumi ni seolah *back to basic* dan lebih mempercayakan kekuatan dari sebuah cerita perang, ketimbang bermain dengan visual yang mampu membuat mata takjub tetapi tidak membekas di penonton dari segi cerita.

Kono Sekai no Katasumi ni adalah sebuah kisah seorang perempuan yang sederhana, tetapi kesederhanaan itu diolah sedemikian rupa dengan memasukkan banyak pesan kehidupan tanpa harus menggurui dan terdengar persuasif. Film ini juga berhasil menangkap kesederhanaan dalam tingkat yang lebih tinggi tanpa harus merusak makna sederhana tersebut. Kono Sekai no Katasumi ni adalah sebuah cerita seorang perempuan yang biasa dengan kehidupan yang luar biasa.

Titik paling hebat dari karakter Suzu adalah, ia terus mengumandangkan semangat kemandirian dan ketangguhan seorang wanita tanpa harus dengan lantang meneriakkan jargon feminisme atau empowerment

KARAKTER

Urano Suzu
VA: Non (Nonen Rena)

Hojo Shuusaku
VA: Hosoya Yoshimasa

Kuromura Keiko
VA: Omi Minori

Kuromura Harumi
VA: Inaba Natsuki

Hojo San
VA: Shintani Mayumi

Hojo Entaro
VA: Ushiyama Shigeru

Mizuhara Tetsu
VA: Ono Daisuke

Urano Sumi
VA: Han Megumi

Kontributor yang seharusnya menulis review Persona 5 masih sibuk ngejar 100% completion, jadi saya gantikan dulu dengan ulasan animenya.

Teks & Layout: mca_trane

Kota Tokyo tengah digegerkan dengan kemunculan sebuah urban legend baru. Konon terdapat sebuah portal internet bernama **Ask-a-Thief Channel** yang mana orang bisa menggunakannya untuk berkeluh kesah dan meminta bantuan. Kelompok yang menamai diri mereka **Phantom Thieves of Hearts** kemudian akan mencuri hati seseorang dan memaksanya mengakui segala kejahatan yang ia perbuat.

Makigami Kazuya adalah seorang tukang reparasi kunci. Namun di malam hari, ia dan beberapa temannya mencuri dari berbagai rumah dan toko. Kazuya mulai memikirkan ulang gaya hidupnya ini, dan kemudian menemukan Ask-a-Thief Channel…

Sementara itu, seorang anak lelaki bersama ketiga temannya; **Sakamoto Ryuuji**, **Takamaki Ann**, dan **Kitagawa Yuusuke** mulai mempersiapkan aksi mereka setelah menerima permintaan dari Ask-a-Thief Channel, yang nampaknya berhubungan dengan Kazuya. Setelah melakukan beberapa penyelidikan kecil, mereka memancing Kazuya dan teman-temannya untuk mencuri di sebuah kafe, untuk dijebak oleh alarm tersembunyi. Diam-diam, mereka menyelipkan sebuah kartu peringatan.

Setelah aksi pertama mereka selesai, mereka kemudian mengenakan topeng masing-masing dan berubah menjadi Phantom Thieves of Hearts! Dengan bantuan kucing ajaib **Morgana**, mereka pergi ke sebuah dimensi alternatif untuk mencuri hati seseorang. Hati siapa yang akan mereka curi kali ini? Apakah ada hubungannya dengan Kazuya? Benarkah Kazuya yang mengirim permintaan di Ask-a-Thief Channel?

Tiga tahun lebih penantian nampaknya berbuah manis bagi **Atlus** dan para fans **Persona**. Seri ke-5 dari sempalan **Shin Megami Tensei** yang sangat populer, **Persona 5**, dengan cepat menjadi sensasi yang mengguncang jagat *gaming* dunia. Bagaimana tidak; layaknya game-game pendahulunya, Persona 5 masih setia menyajikan aksi JRPG *stylish* namun tetap sarat akan makna tersirat. Di sela-sela aksi membantai puluhan makhluk mistis manifestasi emosi negatif manusia, pemain juga masih harus menyeimbangkan kehidupan sekolah dan juga sosial mereka, yang nantinya akan sangat membantu seiring permainan berjalan.

Walaupun tak segencar **Final Fantasy XV**, **SEGA** yang kini menjadi pemilik Atlus tetap mempersiapkan materi promosi yang jauh lebih serius jika dibandingkan dengan seri-seri Persona terdahulu. Salah satunya adalah dengan merilis *anime* sebelum gamenya muncul di rak toko! Apakah *anime* Persona 5 ini akan jadi serial TV seperti **Persona 4**, atau film seperti **Persona 3**? Lebih tepatnya adalah sebuah OVA sepanjang 30 menit yang sekali lagi dipercayakan kepada **A-1 Pictures.**

Persona 5: The Day Breakers, dalam kulit kacang, tidak lebih dari sebuah iklan untuk game aslinya. Cerita dimulai *in medias res* setelah sang protagonis mengumpulkan separo anggota geng Phantom Thieves. Kamu tak akan mendapatkan sebuah *origin story* yang bakal menjelaskan motif para anggota Phantom Thieves; The Day Breakers hanya menjalankan tugasnya untuk tampil keren dengan harapan kamu bakal membeli gamenya setelah OVA ini selesai. Tidak lebih dari itu.

Yang mana karena alasan itu, saya akan mengulas bagaimana posisi Persona 5 apabila dibandingkan dengan dua seri Persona terdahulu. Persona 3, dan juga dua seri Persona paling awal, terasa jauh lebih *edgy*. Menampilkan kisah yang muram dan gelap serta banyak sekali adegan karakter utama yang menembak kepala mereka sendiri, Persona 3 sangat kontras dengan Persona 4 yang bisa saya deskripsikan dengan singkat sebagai "**Scooby Doo** versi Jepang." Serius, coba deh Google sendiri dan kamu akan mengerti.

Nah, dimanakah Persona 5 berada? Entah sudah bisa ditebak atau tidak, Persona 5 berdada di tengah-tengah Persona 3 dan 4 dari nuansa yang ditampakkan. Jika kamu ingat teaser-teaser awal dari Persona 5 menampilkan konsep-konsep yang cukup *grim* seperti penjara, kerangkeng, perbudakan, dan lain-lain. Namun seiring lebih banyak info game yang ditampilkan hingga kamu menonton anime dan memainkan gamenya, Perona 5 masih terasa sangat *hip* dan *funky*. Lihat bagaimana para anggota Phantom Thieves beraksi dengan sangat flamboyan; meneriakkan berbagai *badass boast* layaknya **Super Sentai** sebelum melawan musuh, sampai adegan men*summon* Persona masing-masing. Apalagi ada juga iringan musik *funk-jazz-fusion* dari **Shoji Meguro** yang kece banget. Yap, bukan Persona namanya apabila tidak ada sentuhan ajaib dari komposer *soundtrack* yang banyak memainkan nomor *jazz fusion* tersebut.

Sang protagonis pun juga berada di tengah-tengah protagonis Persona 3 dan 4. Di hari-hari biasa ia adalah anak SMA yang agak pemalu namun punya ide-ide nekat di kepalanya. Namun saat menjadi Phantom Thieves, ia berubah menjadi sosok yang lebih percaya diri. Entah mengapa topeng yang ia dan teman-temannya kenakan seakan menjadi simbol yang riil dari Persona itu sendiri; sebuah wajah lain, bayangan lain dari diri sendiri. Namun pada akhirnya, inti dari Persona tetaplah sama dengan seri-seri terdahulu, yakni *self-acceptance*. Walaupun kita mengenakan sebuah "topeng" di hadapan orang lain, hal yang terpenting adalah bagaimana kita mampu menerima diri kita sendiri dengan segala kelebihan dan kekurangan yang kita punya.

Seyogiyanya The Day Breakers bukan sebuah seri *anime* Persona yang kita harapkan, namun tetap merupakan sebuah sempalan yang asyik disimak. Secara sederhana The Day Breakers sudah memenuhi tugasnya sebagai umpan yang akan menuntun kita ke game Persona 5 di PS3 dan PS4. The Day Breakers adalah iklan sepanjang 30 menit, namun juga merupakan iklan yang asyik untuk diikuti.

Pencipta: Atlus
Sutradara: Ozaki Takaharu
Cerita Asli: Hashino Katsura
Naskah: Inotsume Shinichi
Desain Karakter Asli: Shigenori Soejima
Desain Karakter Anime: Matsumoto Keita, Yahagi Toshiyuki
Desain Monster: Kaneko Kazuma
Musik: Shoji Meguro
Lagu Tema: Shoji Meguro

P5
PERSONA5

TEKS & LAYOUT
OLEH MCA _ TRANE

LOVE TRIANGLE MEETS GRUNGE EMO POST ROCK!

Arisugawa Nino sudah dua kali kehilangan orang yang ia sayangi.. Pertama adalah Sakaki Momo, teman sekolah dan cinta pertamanya yang meninggalkan kota karena masalah ekonomi. Kedua adalah Yuzuriha Kanade yang muncul saat Momo pergi. Namun layaknya Momo, Yuzu juga pergi meninggalkan Nino. Ada sebuah kesamaan saat Momo dan Yuzu pergi. Keduanya sama-sama meminta Nino untuk terus bernyanyi agar saat kembali mereka bisa menemukan suara Nino. Ya, mereka semua menyenangi musik. Nino dan Momo pandai bernyanyi sementara Yuzu adalah komposer berbakat.

Janji masa kecil yang dibuat Momo dan Yuzu membuat Nino terus berpegang pada nyanyian-nya, namun kepergian dua temannya itu bukannya tidak meninggalkan bekas mendalam. Nino terluka secara psikologis sehingga membuatnya menjadi perempuan yang sangat tertutup.

Bertahun-tahun telah berlalu. Nino telah menjadi siswi SMA namun ia masih terus bernyanyi demi bisa menemukan Momo dan Yuzu. Nino berencana untuk menjalani kehidupan sekolahnya yang baru dengan normal, bahkan sudah berencana untuk ikut ekskul paduan suara. Namun, penampilan band sekolah di masa orientasi sekolah merubah segalanya. Di sana, Nino melihat Yuzu yang beraksi menjadi gitaris. Mimpi Nino akhirnya terwujud! Yuzu, walaupun agak-agak tsundere tapi ia pun merasa lega bisa bertemu dengan Nino lagi.

PENCIPTA:
FUKUYAMA RYOKO

SUTRADARA: TAKAHASHI HIDEYA

NASKAH: AKAO DEKO

DESAIN KARAKTER ASLI: FUKUYAMA RYOKO

DESAIN KARAKTER ANIME: ITO MARIKO

PENGARAH ANIMASI: ITO MARIKO, SHIGEMOTO WAKAKO

PENGARAH ARTISTIK: MOROKUMA MICHIKO

PENGARAH SINEMATOGRAFI: ODA YORINOBU

PEWARNAAN: OOTSUKA NATSUKO

EDITING: IKEDA YASUTAKA

PENGARAH SUARA: YAMAGUCHI TAKAYUKI

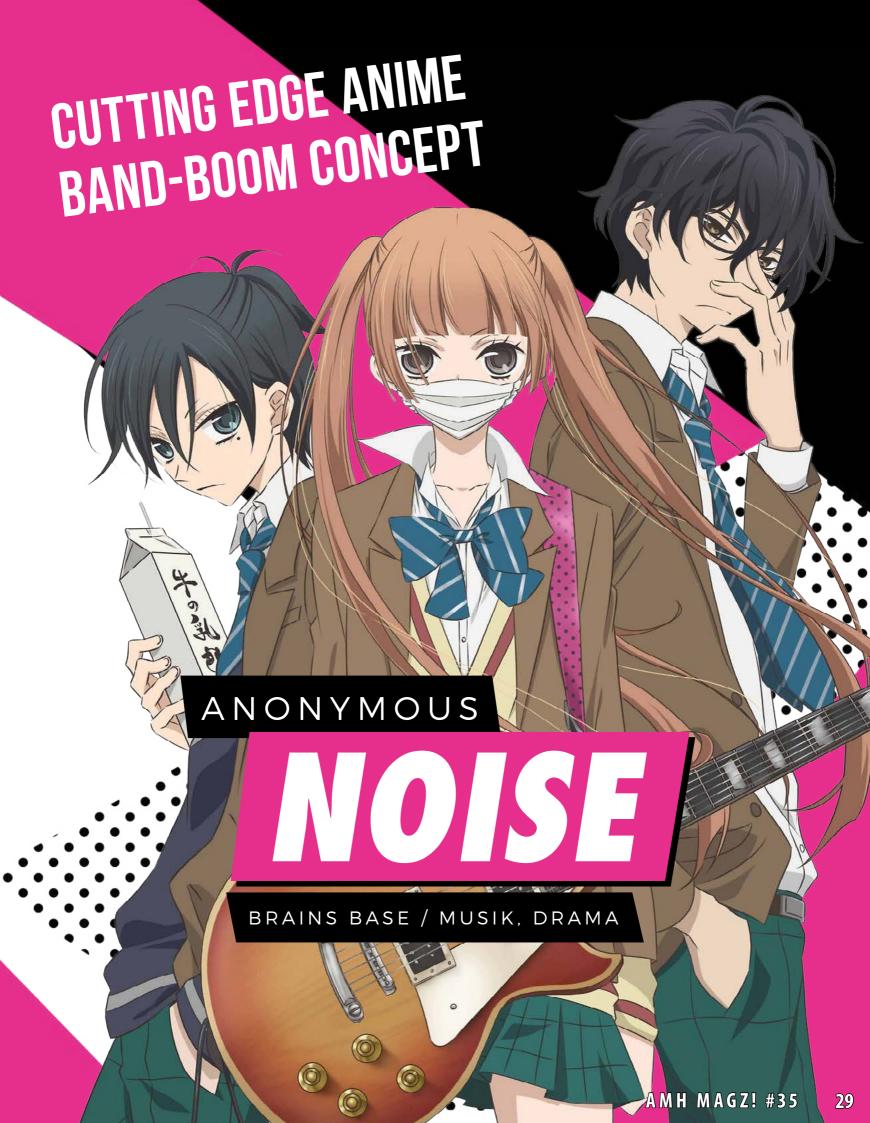
MUSIK: SADESPER RECORD

LAGU TEMA: IN NO HURRY TO SHOUT

Rupanya sosok Nino sudah lebih dulu dikenal oleh anggota band lain yang tergabung di satu ekskul. Haruno Yoshito, Kurose Ayumi, dan Suguri Miou nampaknya telah mendengar banyak soal kepiawaian Nino bernyanyi lewat Yuzu. Miou, bahkan merasa cemburu melihat kedekatan antara Yuzu dan Nino.

Hal ini sempat membuat penampilan kedua ekskul ban hampir terbengkalai karena Miou yang menjadi vokalis menghilang di menit-menit terakhir. Nino akhirnya diseret menjadi vokalis pengganti, dan mampu memberikan penampilan yang kuat. Dalam hatinya, Nino melepas semua belenggu dalam hatinya untuk menjangkau Momo. Dan harapan itu pun terkabul! Nino berhasil menemukan Momo yang ternyata satu sekolah dengannya! Namun Momo yang saat ini telah terlibat dalam industri musik sebagai komposer, seakan berusaha untuk denial bahwa yang ia dengarkan adalah suara Nino.

Merasa bahwa nyanyiannya mampu menjangkau Momo, Nino pun bersumpah untuk terus bernyanyi, yang mana Yuzu pun turut membantu. Meski begitu, Yuzu pun punya rencana lain. Ia membuka kedok bahwa band sekolah yang ia bentuk bersama Haru dan Kuro hanyalah kedok dari band mereka yang sebenarnya, yaitu In No Hurry

CUTTING EDGE ANIME
BAND-BOOM CONCEPT
ANONYMOUS
NOISE
BRAINS BASE / MUSIK, DRAMA

To Shout. Yuzu meminta Nino untuk menjadi vokalis band tersebut sebagai cara untuk menarik perhatian Momo, namun tujuan Yuzu sebenarnya adalah untuk menjadikan Nino miliknya sendiri! Bagaimana ujung dari cinta segitiga dalam dunia pegiat musik? Tentunya kamu harus mencari tahu dalam anime Anonymous Noise.

Diadaptasi dari manga karya Fukuyama Ryoko, anime berjudul asli Fukumenkei Noise ini mengkombinasikan dua elemen yang nampak bertolak belakang: drama shojo serta musik post rock. Musik menjadi elemen penting dalam anime produksi, yang menghubungkan setiap karakter dan juga menjadi bahan bakar untuk memicu reaksi romansa para pemeran utama. Musik dalam anime seperti ini tentu tak bisa digarap asal-asalan. Dimasukkanlah band Sadesper Record sebagai otak di balik musik-musik Anonymous Noise. Sadesper Record merupakan sebuah side project dari anggota band coaltar of the deepers yang sudah cukup sering malang melintang dalam skena musik anisong. Ekspertise mereka dalam musik shoegaze dan eksperimental mampu diterjemahkan dengan baik dalam bentuk band pop bergaya post rock emotif.

Berbicara soal plot dan penceritaan, Anonymous Noise tak ubahnya seperti kisah-kisah shojo pada umumnya. Mengedepankan kisah cinta segitiga, Anonymous Noise menampilkan banyak sekali cinta bertepuk sebelah tangan dan kesalah pahaman. Acap kali adegan-adegan ini ditampilkan secara cheesy, yang membuktikan bahwa secara substansi cerita, tidak ada hal baru yang ditawarkan Anonymous Noise.

Ada ironi yang kuat terasa saat hubungan cinta antara Yuzu-Nino-Momo justru lebih tergambar jelas lewat lagu-lagu In No Hurry. Mendengarkan lagu Canaria saja misalnya, yang menjadi titik balik saat Nino dicampakkan Momo, saya bisa merasakan Nino mengeluarkan seluruh sesak dalam

SADESPER RECORD

Merupakan side project dari dua anggota band shoegaze coaltar of the deepers. Grup beranggotakan NARASAKI dan WATCHMAN ini telah terlibat banyak dalam produksi anime; baik sebagai produser musik opening-ending hingga soundtracknya sendiri. Debut anime mereka dapat ditelusuri sejak tahun 2000 dalam anime Boogiepop Phantom.

dadanya. Tentunya kita harus angkat topi melihat satu lagi penampilan memukau dari Hayami Saori yang mampu membuat Uchiyama Kouki gemetaran dalam perannya sebagai Momo. Warna musik emo menjadi amplifier bagi Nino untuk melepas semua beban yang mengganjal. Sekali lagi, salut untuk Sadesper Record.

Anonymous Noise boleh saja menyajikan kisah romansa picisan yang kadang kala terasa tidak masuk akal. Namun tak bisa dipungkiri bahwa musik menjadi aspek yang setidaknya memaafkan kesalahan dalam hubungan para tokoh utamanya. Kalau musik post rock dan emo menjadi genre kesukaanmu, tak ada salahnya mencicipi Anonymous Noise.

Battle Girl High School

Silver Link | Action, Sci-Fi, School | Text & Layout : scopedog0097

Tahun 2045 Masehi, Bumi kini dilanda krisis akibat invasi sebuah ras bernama Irousu. Invasi ini membuat populasi penduduk Bumi kian menipis akibat alam yang terkontaminasi oleh ras ini. Semua ini berawal dari peristiwa "Judgement Day" yang terjadi pada 5 tahun lalu yang menjadi titik awal invasi. Irousu yang tidak mempan terhadap senjata konvensional yang dimiliki pihak militer seluruh dunia membuat umat manusia tidak bisa berbuat apa-apa.

Namun secercah harapan masih ada, karena Holy Tree selamat dan berkat kesaktian pohon ini lahirlah beberapa gadis yang memiliki kekuatan yang mampu menangkal Irousu. Akademi Shinjugamine, akademi yang menyimpan Holy Tree ini memiliki sebuah pasukan khusus bernama Hoshimori. Sebuah tim yang terdiri dari gadis yang memiliki kekuatan dari Holy Tree yang bertugas menghalau invasi Irousu.

Konser grup idol f*f akan berlangsung sebentar lagi, namun Hoshitsuki Miki, Wakaba Subaru, Narumi Haruka berlari dengan cepat ke tempat konser itu digelar. Mereka tak ingin melewatkan konser pertama grup idol yang lagi naik daun belakangan ini. Tapi tepat sebelum konser dimulai, Miki dkk mendapat panggilan dari guru bahwa Irousu tengah menyerang area perkotaan tepat di dekat konser tersebut. Meski kecewa melewatkan konser, mereka pergi untuk menumpas Irousu tersebut. Di lain pihak, f*f yang beranggotakan Kunieda Shiho dan Kougami Kanon mendapat perintah untuk melanjutkan konser untuk meredakan kepanikan warga di dalam stadion.

Miki dkk mengalami kesulitan karena musuh yang datang semakin banyak. Tapi di tengah kesusahannya itu akhirnya muncul bala bantuan dari siswi Hoshimori yang dipimpin oleh Kusunoki Asuha. Datangnya bala bantuan ini membuat misi Miki dkk menjadi lebih mudah dan serangan Irousu bisa dicegah dengan baik. Sayangnya Miki dkk tidak bisa menonton konser f*f.

Selepas kejadian itu, kehidupan kembali normal. Para siswi Hoshimori kembali menjalankan aktivitas sekolah, begitupula dengan tugas menghalau invasi Irousu. Namun entah kenapa kali ini para siswi Hoshimori mengalami penurunan dari segi teamwork dan taktik. Untuk memperbaiki kondisi buruk ini, semua siswi Hoshimori mengikuti pelatihan yang bertujuan melatih kekompakan dan teamwork. Setiap siswi dibagi ke dalam kelompok kelas dan bertarung hingga waktu yang diberikan. Kelihatannya biasa-biasa saja, namun tiba-tiba ada seseorang yang kesal dengan hasil latihan mereka dan menyerbu mereka. Untungnya tindakan orang itu bisa dihentikan oleh kepala sekolah.

Kamine Botan, selaku kepala sekolah akademi Shinjugamine memperkenalkan orang misterius ini. Dia adalah Misaki, siswi baru Hoshimori. Meski baru masuk, ia agak menutup diri dan menjauh dengan siswi Hoshimori. Dalam misi penumpasan Irousu juga sering bertindak sendiri dan tidak kooperatif, tapi untungnya musuh mudah dikalahkan. Melihat tindakan Misaki, para guru mulai skeptis dan mencurigai dia. Pasalnya, Misaki seperti sudah pernah mengalahkan mereka dengan mengetahui kelemahan Irousu. Lantas, siapakah sebenarnya Misaki?

Adaptasi anime dari game buatan Colopl, Inc ini mengisahkan para murid kelas Hoshimori, kelas unggulan akademi Shinjugamine dalam menumpas Irousu yang menginvasi Bumi. Namun untuk ceritanya bersifat original, artinya tidak mengadaptasi cerita dari game. Kenapa saya menyimpulkan seperti ini karena sejak anime tayang dan menampilkan Misaki sebagai karakter baru, versi mobage baru menambah karakter tersebut dengan kostum barunya bersamaan dengan karakter lainnya dengan kostum yang baru pula.

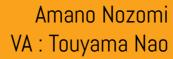
Dan karena ceritanya bersifat original, tidak ada spoiler yang hadir disini dan juga kita bisa menikmati kisah dan keunikan baru para murid kelas Hoshimori. Action yang dihadirkan juga cukup memuaskan, tapi porsi bertarungnya lebih sedikit. Sebagian besar ceritanya lebih banyak menampilkan keseharian para murid kelas Hoshimori, tapi adegan pertarungan tetap hadir di setiap episode dengan hadirnya monster of the week. Mengingat jumlah karakter yang banyak, setiap karakter hanya diberi penjelasan singkat berupa nama dan kelas saja. Character development juga kurang, karena terlalu banyak karakter dan di setiap episode sudut pandang karakter selalu berpindah-pindah. Untuk mengetahui seluk beluk karakternya, disarankan untuk bermain gamenya. Meski tokoh utamanya adalah Miki tapi yang paling banyak mendapat character development adalah Misaki.

Kita bisa melihat perkembangan Misaki yang awalnya dingin namun lama kelamaan mulai menerima dan beradaptasi dengan siswi Hoshimori. Dan karena baru tampil di game dan anime, Misaki disini semakin diungkap identitasnya secara tersirat maupun tersurat sering berjalannya episode. Pada akhirnya kita akan mengetahui siapa sebenarnya Misaki, yang saya sengaja tidak jelaskan disini karena mengandung spoiler berat.

Untuk lagu opening dan ending, mereka menggunakan lagu grup idol f*f (baca: fortissimo), yang sebelumnya sudah dirilis di versi game sebagai lagu tema pertarungan. Lagu yang dipakai berjudul "Hoshi no Kizuna" (lagu opening) dan "Melody Ring" (lagu ending). Kalau dipikir-pikir, anime ini menggunakan seluruh aset dari gamenya, bahkan sampai ke penggunaan lagu opening dan ending. Baca juga ulasan gamenya yang juga hadir di edisi ini.

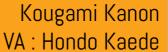
Hoshitsuki Miki
VA : Suzaki Aya

Main heroine di anime ini. Cewek aktif yang optimistis dan selalu ceria, namun sayang dia tidak pandai memasak.

Amano Nozomi
VA : Touyama Nao

Cewek gaul yang menggemari dunia fashion dan make-up. Supel namun tidak menyukai hal-hal yang melenceng dari kebenaran.

Wakaba Subaru
VA : Sakura Ayane

Teman akrab Miki dan Haruka. Cewek tomboy dan jago sepak bola. Seorang moodmaker yang mampu menyemangati semua temannya di kelas Hoshimori.

Kougami Kanon
VA : Hondo Kaede

Di luar kegiatan sekolahnya, ia bersama Shiho merupakan anggota grup idol f*f. Karisma dan charm yang ia miliki membuatnya ia mudah berteman dengan siapapun.

Narumi Haruka
VA : Amamiya Sora

Selain akrab kepada Miki dan Subaru, cewek yang satu ini lebih mirip seperti ibu dari mereka berdua karena sifat penyayang dan ramah. Bercita-cita menjadi dokter ketika dewasa.

Kunieda Shiho
VA : Shimoji Shino

Sama seperti Kanon, ia juga anggota grup idol f*f. Jika Kanon punya karisma, maka dia punya sifat keibuan dan pantang menyerah. Buah dadanya yang besar seringkali membuat murid lain iri.

Hasumi Urara
VA : Uchida Maaya

Jika Kokomi pemalu, maka dia kebalikannya. Self-proclaimed idol ini gemar mengoleksi barang yang berkaitan dengan idol dan fans berat f*f. Kadang suka iri dengan dada Kokomi yang lebih besar dari miliknya.

Tokiwa Kurumi
VA : Hayami Saori

Murid yang agak pendiam ini gemar merawat dan memelihara bunga, Meski begitu, cewek ini agak polos dan selalu bertindak sesuka hatinya.

Asahina Kokomi
VA : Harada Hitomi

Meski agak cengeng dan pemalu, ia cewek ramah dan baik. Seringkali terbawa suasana dan tak sengaja mengikuti "arus"-nya Urara.

Himukai Yuri
VA : Uesaka Sumire

Ketua divisi kedisiplinan yang rewel dan serius, serta tak ragu untuk menggunakan ilmu kendo untuk menertibkan murid.

Kusunoki Asuha
VA : Tamura Mutsumi

Ketua OSIS akademi Shinjugamine. Cantik, cerdas, penuh tanggung jawab dan ulet dalam segala hal. Kelihatannya perfect, tapi dia bisa tidak diajak bercanda dan agak kudet.

Fujimiya Sakura
VA : Kuno Misaki

Secara usia sih belasan tahun, tapi gaya bicaranya mirip lansia. Hal ini juga diperparah dengan kesehariannya yang selalu lamban. Gemar minum teh dikala waktu luang.

Tsubuzaki Anko
VA : Uchiyama Yumi

Otaku game yang jago komputer, namun sayang ia gampang capek dan lebih asyik berdiam diri sambil bermain game.

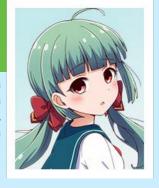
Minami Hinata
VA : Igarashi Hiromi

Cewek aktif dan polos. Karena sifat aktifnya, ia sampai menyabet gelar murid tercepat di Shinjugamine.

Serizawa Renge
VA : Nanjou Yoshino

Normalnya cewek menyukai cowok, tapi tidak bagi cewek ini. Dia lebih senang berdekatan dengan cewek sampe mengejarnya. Menggemari fashion dan memiliki tubuh yang ideal.

Sadone
VA : Yuuki Aoi

Senang menyendiri dan selalu merasa kesepian, wajar karena dia sebenarnya merupakan Irousu berwujud manusia. Ia berpindah haluan ke sisi manusia akibat bantuan murid Hoshimori.

Sendouin Kaede
VA : Kido Ibuki

Berasal dari keluarga kaya membuatnya menjadi seorang ojou-sama. Suka merendahkan orang dan tsundere. Tapi demi temannya, ia rela bekerja keras dan membela yang benar.

Watagi Michel
VA : Katou Emiri

Mudah dikenali dari jaket dengan hoodie kuping kelinci, suka hal-hal yang imut dan hewan kecil. Selalu mengucapkankan "mi~" di akhir kalimat dan akrab dipanggil Mimi

Kelas 12

Kelas 10

Kelas 8

Kelas 11

Kelas 9

Kelas 7

Misaki
VA : Takahashi Rie

Siswi baru yang masuk pasukan Hoshimori. Orangnya agak menutup diri dan sering bertindak sendirian di medan perang. Tapi kekuatannya jauh lebih kuat dari siswi Hoshimori lainnya. Memiliki senjata yang tidak dimiliki oeh siswi Hoshimori, yaitu Claw Fang.

Kamine Botan
VA : Ozawa Ari

Orang yang memiliki kedudukan tinggi di akademi Shinjugamine. Sama seperti guru, ia jarang nampak dan hanya muncul beberapa saat saja. Sepertinya mengetahui dengan jelas siapa sosok Misaki yang sebenarnya.

Yakumo Itsuki
VA : Hidaka Noriko

Guru dan atasan kita (para pemain) selama mengajar di akademi Shinjugamine. 5 tahun lalu, ia merupakan murid Shinjugamine. Dialah yang memandu kita dalam game ini, mulai dari tutorial hingga interface game. Sementara di anime, ia berpern sebagai bos si guru

Mitsurugi Fuuran
VA : Fukuhara Ayaka

Guru yang merangkap sebagai ilmuwan di akademi Shinjugamine. 5 tahun lalu, bersama Mari, Asuha, dan Itsuki adalah murid angkatan pertama Shinjugamine. Suka hal-hal nyentrik dan pemikirannya seringkali di luar dugaan dan nekat.

Iris
VA : Itou Shizuka

Sosok misterius yang nampaknya merupakan antagonis utama, terlihat dari aksinya yang seringkali men-summon Irousu dimanapun ia mau.

"Guru"
VA : Sugita Tomokazu

Perwujudan guru di anime ini. Meski jarang nampak, tapi ia berperan penting dalam melatih siswi Hoshimori dan menilai kinerja mereka baik di kelas maupun di medan perang.

Knights & Magic

TV | MAGIC MECHA FANTASY | 8-BIT & ORANGE | ARTIKEL : OMEGA8719

Seorang programmer jenius sekaligus penggemar mecha baru saja meninggal ditabrak mobil. Entah beruntung atau berkat campur tangan Sang Penguasa, dia bereinkarnasi. Kini dia kembali hidup di dunia dengan keberadaan sihir dan mecha yang disebut Silhoutte Knight.

Ernesti Echevalier masih berusia tiga tahun saat kali pertama melihat Silhoutte Knight. Tapi di dalam dirinya adalah jiwa dan ingatan programmer yang telah berinkarnasi dengan ingatan penuh dari dunia sebelumnya. Tanpa basa-basi, Ernesti bercita-cita menjadi Knight Runner agar bisa menjadi pilot Silhoutte Knight.

Sebetulnya unsur dunia alternatif (*isekai*) di sini bisa saja dihilangkan dari awal. Dijadikan dunia fantasi murni dengan tambahan mecha. Karakter dijadikan super jenius. Mungkin penulis LN, Amazake no Hisago Mengikuti arus agar hasil karyanya dibaca orang. Bisa jadi ada paksaan dari editor agar saat menjadi buku lebih mungkin laku.

Ernesti yang juga dipanggil dengan nama Eru mendapat teman kali pertama saat bertemu Addy dan Kid di atap rumah. Dia menyelamatkan Addy yang terpleset di atas atap. Atas permintaan Kid, Eru juga mengajari sihir yang telah dipelajari untuk persiapan menjadi Knight.

Berkat kemampuannya sebagai programmer, Eru bisa mudah memahami fundamental cara kerja sihir di dunia baru ini. Tak butuh waktu lama untuk memodifikasi sihir kompleks menjadi mudah dan ringan

penggunaan mana untuk anak seumuran Eru. Baru beberapa hari sekolah, dia sudah diperbolehkan melewati kelas sihir tingkat dasar. Ini berkat unjuk gigi kepada gurunya dan membuat permohonan agar diperbolehkan ikut salah satu kelas di tingkat menengah departemen Knightsmith.

Pada departemen Knightsmith, siswanya diajari dasar-dasar tentang Silhoutte Knight. Mereka akan diarahkan menjadi mekanik ataupun memodifikasi frame Silhoutte Knight. Eru mengambil kelas ini karena ingin membuat Silhoutte Knight terkuat. Dimulailah perjalanan Eru mencetak sejarah dengan memajukan perkembangan Silhoutte Knight yang tersendat dalam 100 tahun terakhir.

Versi anime adaptasi LN Knights & Magic terbitan Shufunotomo memang sangat kencang temponya. Ini supaya penonton bisa segera melihat Silhoutte Knight segera beraksi. Sedangkan unsur isekai ditekan seminim mungkin. Tidak mengherankan karena pada tahun 2017 kisah jenis ini sudah membludak di pasar.

Namun seri ini tidak hanya bertarung dengan Demon Beast. Salah satu makhluk yang mengancam kelangsungan hidup manusia. Tapi juga tentang mengembangkan Silhoutte Knight baru dengan ide dari Eru. Tentu saja porsi adegan aksi tidak akan terlalu banyak. Bila diibaratkan seri ini mirip Muv-Luv dengan setting fantasi. Minus elemen sadis dan sedih tiap kali ada korban jiwa. Eru lebih sering terlihat optimis seperti anak kecil yang menemukan mainan baru.

IKARUGA

Silhouette Knight unit original buatan Eru. Kali pertama dibuat setelah Eru mendapat pengetahuan membuat Ether Reactor, jantung mesin yang menggerakkan Silhouette Knight. Setelah paham strukturnya, dia mengembangkan Behemoth dan Queen core menjadi Ether Reactor yang lebih kuat dan efisien untuk menghasilkan mana. Imbasnya Ikaruga memiliki kemampuan untuk terbang karena *output* mana meningkat pesat.

Animasi karakter di Knights & Magic termasuk bagus. Setidaknya bila dibandingkan dengan Rewrite yang sama-sama garapan studio 8-bit. Tampaknya anime ini mendapat budget dan staff yang cukup kompeten.

Desain latar juga meyakinkan berada di dunia fantasi. Kualitas detail dan penggunaan warna juga memanjakan mata penonton. Mungkin yang akan dipermasalahkan penonton adalah desain Ernesti. Saya juga bingung kenapa penulis membuat Eru sebagai shota dengan tampilan feminim. Untung tingkah lakunya juga tidak ikutan feminim. Masih terlihat bertingkah anak laki-laki yang suka robot.

Silhoutte Knight menggunakan model CG untuk memudahkan proses animasi. Modelnya juga bagus dan memiliki detail seperti armor yang sedikit rusak dan cat yang terkelupas. Gerakan saat pertempuran juga menarik. Tetapi ada beberapa adegan saat dipiloti Eru, gerakannya menjadi tidak wajar. Terlihat ringan dan tanpa berat. Mungkin animator CG dari studio Orange ingin menampilkan Silhoutte Knight yang dikendalikan Eru menjadi lebih kuat dan lincah berkat kemampuan pilot.

Adaptasi anime Knights & Magic bukan berarti tanpa cela. Demi mempercepat cerita, banyak kisah latar belakang dunia yang hanya diutarakan secuil. Pada versi LN lebih banyak kisah pada pengembangan Silhoutte Knight model baru. Adaptasi anime dipercepat menggunakan narator dan merangkum banyak hal agar segera menampilkan Silhoutte Knight baru.

Bisa dimengerti karena komite produksi ingin segera memunculkan produk yang berpotensi dijual ke pasar. Desain mecha yang ditampilkan pun terlihat menarik. Sesuai namanya, sebagian besar masih seperti berwujud baju zirah zaman pertengahan dengan berbagai ornamen.

Seri ini ditujukan kepada penggemar mecha. Hal-hal yang bersifat *isekai* hanyalah sebuah jalan pintas penjelasan singkat kejeniusan Eru. Bagi yang ingin cuci mata melihat gadis mungkin harus kecewa. Karena di sini gadis yang jatah tampilnya banyak hanyalah Addy disusul dengan Helvi. Baru nanti menjelang akhir ada tambahan gadis baru. Perlu diingat harem Eru di sini adalah para Silhoutte Knight. Dia nyaris tidak peduli dengan Addy yang sering memeluknya.

Knights & Magic juga diadaptasi sebagai manga. Ilustasi digarap oleh Katou Takuji. Telah terbit sebanyak tiga volume.

Versi manga berupaya setia dengan cerita LN. Ini membuat temponya terlihat lambat. Tetapi banyak detail dan pengalaman baru yang didapat dengan membaca versi manga. Misalnya tentang susunan tubuh Silhoutte Knight yang cuma sekilas saja dijelaskan pada versi anime.

Gambar garapan Takuji juga terlihat rapi dan bagus. Dia mampu mengilustrasikan gerakan karakter dan mecha dalam batasan panel manga. Di sini Eru juga memiliki lebih banyak ekspresi dan bisa seperti orang gila. Dia juga makin terlihat feminim pada sejumlah panel.

FUN FACT

Seiyuu dari Ernesti adalah Rie Takanashi, sama yang menyuarakan Megumin (KonoSuba) dan Emilia (Re:Zero). Meskipun selalu mengaku sebagai anak laki-laki, namun penampilannya berkata sebaliknya. Untungnya suara Rie sebagai Eru tidak mirip Megumin. Dia berusaha menampilkan sisi maskulin. Tetapi masih tertutup warna suaranya yang memang aslinya perempuan. Tiap kali Eru bersemangat menceritakan Silhoutte Knight, mengingatkan Megumin yang bersemangat membanggakan sihir EXPLOSION.

EARLCUMBER

EDGAR C. BLANCHE
YASUAKI TAKUMI

Silhoutte Knight dengan konfigurasi bertahan. Nantinya mendapat upgrade dengan tambahan *shield wing* yang makin memperkuat kemampuan bertahan.

Dipiloti Edgar yang juga kapten Knight Runner untuk siswa tingkat atas sekolah Lahaila. Pembawaannya tenang dan penuh perhitungan. Terutama saat sedang mengendalikan Silhoutte Knight. Dia terlihat dekat dengan Helvi. Meski hingga kisah terbaru tidak menunjukkan perkembangan berarti. Karena seri ini memang fokus ke mecha.

GUAIR

DIETRICH KNITZ
KAZUYUKI OKITSU

Silhoutte Knight yang mengutamakan kekuatan tempur. Dibekali dua pedang untuk memaksimalkan serangan. Pernah dikendalikan Eru untuk mengalahkan Demon Beast Division Class, Behemoth. Upgrade menambahkan booster yang merupakan versi sederhana magius jet thruster.

Di yang mengendalikan Silhoutte Knight ini awalnya terlihat sombong. Tapi berubah banyak setelah melihat sendiri kemampuan Eru. Salah satu siswa berbakat yang bisa mengendalikan Silhoutte Gear tanpa bantuan magius engine selain Eru dkk.

TRANDOKIS

HELVI OBERI

SHIZUKA ITOU

Silhoutte Knight dengan konfigurasi pendukung serangan jarak jauh. Senjata yang digunakan adalah tongkat sihir untuk menembakkan bola api. Sayangnya setelah dikembangkan menjadi prototype baru malah dicuri negara tetangga.

Helvi cepat beradaptasi dengan Silhoutte Knight baru. Oleh karena itu dia menjadi *test pilot* untuk proyek garapan Eru. Usai ini dia menjadi pilot mecha berwujud centaur knight, Tzendrible. Meski awalnya kebingungan cara mengedalikan karena kontrol-nya berbeda jauh dengan Silhoutte Knight standar.

CALDOTHERA

Mesin standar kerajaan Fermevilla. Bila dibandingkan de-ngan model sebelumnya peningkatannya tidak begitu signifi-kan. Mereka hanya bisa meningkatkan daya kapasitas Crystal Tissue dan sedikit tambahan ketahanan. Pihak otoritas juga mengklaim mesin ini lebih mudah dirawat dibandingkan Sal-dotorea.

Second Fantasy Lunar War Begins...

Touhou Bougetsushou

Legenda Bulan mengakar kuat dalam budaya Tiongkok dan negara serumpunnya, Jepang dan Korea. Di Jepang, legenda terkenal mengenai Bulan diceritakan lewat kisah putri Kaguya bernama Taketori Monogatari (竹取物語) atau yang dikenal juga dengan judul Tale of Bamboo Cutter. Selain legenda tersebut, ada juga legenda yang menyatakan di Bulan ada kelinci yang hidup disana, ini karena orang zaman dahulu melihat bulan purnama yang memiliki corak berbentuk kelinci. Rangkaian legenda inilah yang menginspirasi ZUN untuk mengangkat tema Bulan yang diawali dengan game Touhou kedelapan berjudul Touhou Eiyashou ~ Imperishable Night.

Tapi dengan munculnya game tersebut, timbul sebuah pertanyaan. Bagaimana Houraisan Kaguya, Yagokoro Eirin, Reisen Udongein Inaba bisa ke Bumi dan kenapa sampai harus menyembunyikan Bulan supaya tidak ditangkap oleh orang-orang Bulan? Meski pertanyaan terakhir ada kaitannya dengan dongeng putri Kaguya, tapi bagaimana dengan tokoh lain seperti Reisen dan Eirin yang diceritakan diusir dari Bulan? Untuk menjawab pertanyaan itu, maka diperlukan sebuah literatur yang dapat memberikan informasi yang akurat dibalik misteri para Lunarian.

Touhou Bougetsushou (東方儚月抄) adalah sebuah seri yang berfokus pada Lunarian dan Ibukota Bulan serta seluk beluk mengenai kedua hal ini. Terdiri dari 3 judul dalam bentuk komik dan novel yang saling berkaitan satu sama lain. Dalam seri ini, ZUN memperkenalkan dua bersaudari, Watatsuki no Toyohime dan Watatsuki no Yorihime yang punya hubungan dalam dengan Yagokoro Eirin, serta “Reisen” yang merupakan kelinci Bulan yang lari ke Bumi dan berperan besar dalam invasi Bulan kali ini. Apakah Yukari sukses menginvasi Ibukota Bulan kali ini dan seperti apakah seri ini? Mari kita simak bersama-sama.

Perang demi modernisasi Gensokyo

Fantasy Lunar War

Fantasy Lunar War (幻想月面戦争) adalah sebuah perang untuk modernisasi Gensokyo. Ide perang ini bermula saat Yakumo Yukari mengetahui bahwa Ibukota Bulan memiliki teknologi yang maju dan kehidupan warganya sejahtera dan damai. Sebagai salah satu orang berpengaruh di Gensokyo, tentu ia menginginkan kemajuan ada di Gensokyo dan iri dengan kedamaian dan kesejahteraan yang mereka miliki. Yukari mengumpulkan banyak youkai untuk bersatu merebut teknologi tersebut dengan melakukan invasi yang berujung pada perang ini. Namun, invasi tersebut gagal dan Yukari berserta pasukannya didepak dari Bulan.

Meski kalah, Yukari tetap berencana untuk merebut teknologi tersebut. Ditambah dengan jumlah youkai lebih banyak dari perang sebelumnya. Yukari kembali melakukan invasi Bulan sekaligus membalaskan dendamnya kepada para penduduk Ibukota Bulan yang telah mengusirnya saat invasi Bulan pertama.

Invasi Bulan kali ini, Yukari membagi pasukan ke dalam tiga bagian, yang berfungsi untuk mengacau Watatsuki bersaudari yang dikenal sebagai panglima penjaga Bulan. Tapi semua gerak geriknya ternyata sudah diprediksi oleh Yagokoro Eirin. Berhasilkah Yukari memenangkan invasi Bulan kali ini?

Yakumo Yukari (八雲紫). Youkai yang mampu memanipulasi batas ruang sesuka hatinya. Dalang dari invasi Bulan yang berujung pada Fantasy Lunar War.

ZUN's New Characters

Lunar Guardians

Touhou Bougetsushou merupakan sebuah seri yang kembali membawakan tema Bulan, dan disini ZUN mengenalkan karakter-karakter baru yang berperan penting dalam seri ini. Mereka adalah Watatsuki bersaudari dan "Reisen". Watatsuki bersaudari merupakan kakak beradik penjaga ibukota Bulan. Watatsuki no Toyohime (kakak) mampu menghubungkan laut dan gunung serta batas ruang. Watatsuki no Yorihime (adik) mampu memanggil dewa untuk meminjam kekuatannya. "Reisen" merupakan kelinci Bulan yang kabur dari Bulan dan menjadi peliharaan Watatsuki bersaudari untuk menebus dosa setelah kabur dari Bulan.

東方儚月抄

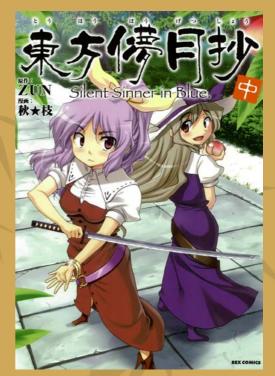
Silent Sinner in Blue

Selepas insiden Perang Kepercayaan yang dilakukan oleh pihak kuil Moriya, Gensokyo kembali ke kondisi aman dan damai. Meski begitu, ada seseorang yang masih berupaya melakukan kejahatan di dunia fantasi ini. Yakumo Yukari, salah satu orang bijak di Gensokyo tengah merencanakan sebuah skema "balas dendam" terhadap orang-orang yang tinggal di Bulan. Agar berjalan lancar, ia membutuhkan bantuan beberapa orang penting di Gensokyo. Dia menyuruh Yakumo Ran untuk bernegosiasi dengan orang-orang penting tersebut.

Selagi menunggu laporan negosiasi Ran, Yukari bertindak sendiri dengan menyambangi kuil Hakurei untuk "bertemu" dengan Hakurei Reimu, dan menyerangnya tiba-tiba. Kirisame Marisa yang baru saja datang, kaget melihat Reimu yang terpental menahan serangan Yukari. Ketika Reimu menyerang balik, Yukari memanfaatkan serangan tersebut untuk kabur dan menyatakan bahwa dia harus sering latihan. Sementara di Scarlet Devil Mansion, Remilia dkk yang menolak rencana Yukari memutuskan untuk pergi ke Bulan dengan kekuatan mereka sendiri, namun mereka juga memiliki keterbatasan sampai-sampai harus mencari referensi. Lalu Yuyuko dan Youmu yang menolak negosiasi Ran akhirnya memutuskan untuk mengawasi gerak gerik Hakurei Reimu dan pihak Scarlet Devil Mansion. Sayangnya, langkah mereka semua sudah diprediksi oleh cendikiawan bulan Yagokoro Eirin yang telah mengirimkan surat kepada Watatsuki bersaudari untuk menghalau mereka dan menggagalkan invasi Yukari.

Setelah 3 bulan berlalu, Reimu berhasil menguasai cara meminjam kekuatan dewa, sementara Remilia dkk berhasil membuat roket yang terinspirasi dari roket Saturn V. Namun mereka masih belum menemukan tenaga pendorongnya mengingat teknologi di Gensokyo belum maju. Sakuya pun masih mencari referensi ke sana sini hingga akhirnya berkunjung ke Hakurei Shrine untuk bertemu Reimu. Youmu yang kebetulan ada disitu menyarankan kepada Reimu dan Sakuya untuk menggunakan 3 dewa Sumiyoshi sebagai tenaga pendorong roket, mengingat Reimu sudah jago meminjam kekuatan dewa dan dewa Sumiyoshi adalah dewa pelayaran. Akhirnya Reimu dan Sakuya sepakat untuk bekerja sama menyelesaikan roket yang dapat membawa mereka menuju ke Bulan. Tanpa menunggu lama, akhirnya roket buatan mereka berhasil dan berangkat ke Bulan. Dengan peralatan seadanya, apakah invasi Bulan mereka berhasil?

Silent Sinner in Blue adalah manga yang menceritakan kisah Yukari dkk menjalankan invasi Bulan yang kedua untuk menuntaskan "balas dendam"nya pada invasi yang pertama. Manga yang merupakan inti dari Touhou Bougetsushou ini terdiri dari 3 volume tankoubon yang diterbitkan oleh Ichijinsha setelah sebelumnya terbit berkala di majalah Comic Rex yang juga terbitan Ichijinsha. Selain itu, manga ini juga mendapatkan izin translasi ke dalam bahasa Indonesia yang sudah diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Overall, ceritanya berjalan lancar dan cukup menjelaskan peristiwa mengenai invasi Bulan kedua yang diangkat di manga ini. Referensi yang hadir mengenai para dewa dan istilah mengenai Ibukota Bulan juga banyak dan dijelaskan dengan detail mengingat seri inilah yang mengangkat cerita mengenai Ibukota Bulan dan seisinya untuk melengkapi asal muasal dari Houraisan Kaguya, Yagokoro Eirin, Reisen Udongein Inaba yang awalnya merupakan penduduk Ibukota Bulan.

Meski begitu, cerita yang dijelaskan di manga ini tetap ada yang kurang. Misalnya, ketika invasi Bulan kedua berakhir, Reimu disuruh tinggal di Ibukota Bulan untuk sementara waktu oleh Watatsuki bersaudari dan apa yang terjadi dialami Reimu disana tidak diceritakan. Inisiatif Youmu dan Yuyuko menyusup ke Ibukota Bulan juga tidak diceritakan dan konklusi cerita juga terasa antiklimaks walaupun terlihat tujuan dari invasi tersebut selesai. Untuk mengatasi hal ini, seri baru Bougetsushou, Cage in Lunatic Runagate dibuat melengkapi kekurangan di manga ini. Ada baiknya jika membaca manga ini dibarengi juga dengan membaca novel Cage in Lunatic Runagate yang akan dibahas di bagian selanjutnya.

Story
ZUN

Art
Aki★Eda

Serialization
Comic Rex

Genre
Fantasy, Sci-Fi, Action

東方儚月抄

Cage in Lunatic Runagate

Invasi Bulan kedua yang dilakukan oleh Yakumo Yukari dkk di Silent Sinner in Blue masih berjalan secara progresif. Begitupula pihak Bulan yang masih berusaha menangkal invasi tersebut. Tapi mengapa perang ini bisa terjadi? Apa yang terjadi di masa lalu hingga Yukari harus membuat skema "balas dendam"? Semua itu dijelaskan pada novel berjudul Touhou Bougetsushou ~ Cage in Lunatic Runagate.

Seri ini berupa novel yang terdiri dari kumpulan cerita mengenai invasi Bulan kedua dari berbagai macam perspektif para tokoh yang terlibat dari seri Silent Sinner in Blue. Sebagian besar merupakan kisah-kisah yang tidak diceritakan di Silent Sinner in Blue, bahkan beberapa diantaranya mengupas masa lalu Kaguya dan Mokou, kenapa mereka terlibat dalam pertarungan dan kebencian abadi, serta asal muasal Mokou meminum Hourai Elixir yang dapat membuatnya hidup abadi. Novel ini juga menjadi salah satu acuan circle Kyoto Fantasy Troupe dalam membuat fan anime pertamanya yang mengisahkan Invasi Bulan pertama dan asal usul diusirnya Yagokoro Eirin dan Houraisan Kaguya berdasarkan salah satu chapter di novel ini

Selain itu, disini juga menyertakan konklusi invasi Bulan kedua yang sebenarnya yang tidak dituntaskan di Silent Sinner in Blue. Bukan berarti seri tersebut memiliki ending yang menggantung, tapi tujuan dibalik "balas dendam" Yukari yang masih belum dijelaskan secara detail walaupun tujuannya sudah berhasil. Maka ada baiknya ketika membaca Silent Sinner in Blue dibarengi dengan membaca novel ini juga karena kedua seri ini saling terkait satu sama lain. Kalau hanya baca novelnya saja tanpa membaca Silent Sinner in Blue akan kurang lengkap rasanya, seperti makan sayur tanpa garam.

Kemudian yang unik dari novel ini adalah dari ilustrasi di dalam novel ini. Sebenarnya style yang digunakan umumnya sama dengan style gambar anime dan manga yang kalian kenal selama ini, namun yang membedakannya adalah dari segi lineartnya. Karena lineart ini, ilustrasinya sangat kental nuansa timur kuno yang tergambar dalam berbagai literatur Tiongkok, Jepang, dan Korea. Wajar karena Touhou sendiri identik dengan nuansa timur kuno di segala aspek dalam serinya, sehingga penggunaan ilustrasi yang unik ini mencerminkan Touhou itu sendiri sebagai seri yang kental dengan budaya timurnya.

Novel yang awalnya dirilis secara berkala di majalah Chara Mel terbitan Ichijinsha ini dibukukan menjadi satu buah novel berisi 188 halaman. Jika kalian mencari terjemahannya, sangat sulit ditemukan karena novel ini hanya dirilis di Jepang saja, dan tidak ada instansi resmi yang menerjemahkannya. Mencari di internet pun, hanya ada terjemahan bahasa mandarin dalam bentuk scan saja. Karena alasan ini, penulis membeli novelnya pada tahun 2012 lalu. Akibat tidak ada terjemahan ini, para fans Touhou menerjemahkan sendiri ke dalam bahasa Inggris yang hasilnya bisa dilihat di berbagai situs wikia Touhou.

Story
ZUN

Art
TOKIAME

Serialization
Chara Mel

Genre
Fantasy, Slice of Life

東方儚月抄

Inaba of The Moon & Earth

Para makhluk Bulan yang tinggal di Eientei mengetahui rencana Yukari dan menyuruh Watatsuki bersaudari untuk mencegah mereka. Dalam situasi ini mereka bergerak sebagai pihak ketiga dan tinggal menunggu hasil dari invasi Bulan ini, dan dalam kurun waktu tersebut Gensokyo berada pada situasi yang damai dan tenteram. Tapi kelakuan para kelinci Eientei nampaknya bosan dengan situasi ini dan akhirnya mulai bergerak untuk menghilangkan rasa bosannya tersebut, sampai-sampai harus membuat keributan di Eientei dan Gensokyo, tapi tenang kok keributan ini tidak sampai ke tahap ekstrim yang berujung pada insiden. Malah kita akan terhibur dengan kelakuan para penduduk Eientei ini.

Manga 4koma ini menceritakan keseharian para penduduk Eientei selama invasi Bulan kedua tengah berlangsung. Porsi tampilnya lebih banyak kepada 2 siluman kelinci, Reisen Udongein Inaba sang kelinci Bulan dan Inaba Tewi sang kelinci Bumi. Ya sebenarnya dari judulnya sendiri sudah mengindikasikan kalau tokoh utama seri ini mengacu pada mereka berdua. Selain karakter yang tinggal di Eientei, karakter lainnya di luar Eientei juga muncul disini. Keseharian para kelinci ini lumayan mengocok perut.

Manga ini bisa dibilang sedikit melenceng dari judul Touhou Bougetsushou dan lebih banyak komedinya, namun di beberapa strip terkadang memunculkan referensi dari seri Touhou Bougetsushou lain seperti Silent Sinner in Blue dan Cage in Lunatic Runagate. Sayangnya, karena referensi dan trivia yang sedikit dari seri Bougetsushou lain membuat manga ini jadi "out of the topic" dari seri Bougetsushou lainnya. Dan karena out of the topic inilah ceritanya juga tidak terlalu berfokus pada tema cerita Touhou Bougetsushou berupa invasi Bulan yang kedua. Pada manga ini, cerita mengenai Invasi Bulan yang kedua hanya muncul di awal dan di akhir komik berseri ini. Sisanya penuh dengan para kelinci dan kesehariannya.

Tapi di sisi lain, manga ini justru membawakan aura hiburan dalam trilogi ini karena Silent Sinner in Blue dan Cage in Lunatic Runagate pembawaan ceritanya lebih serius dan lebih berat sehingga dengan ringannya cerita yang dibawakan manga ini bisa dikategorikan manga lepas untuk menghibur diri dari seriusnya seri Bougetsushou lain sekaligus membebaskan diri dari penatnya kehidupan ini. Disarankan untuk membaca manga ini setelah membaca Silent Sinner in Blue dan Cage in Lunatic Runagate.

Story
ZUN

Art
Arata Toshihira

Serialization
Kings Palette

Genre
Fantasy, Slice of Life, Comedy

Grup *idol* **Red Queen** tengah menjadi primadona di Korea Selatan. Sebagian dari kesuksesan mereka berakar dari produser jenius mereka, **Kang Shinhyuk**. Namun suatu hari, semua keajaiban itu lenyap. **Lee Suah**, salah satu anggota Red Queen, tewas dalam sebuah kecelakaan lalu lintas. Hal ini pun makin diperparah setelah Shinhyuk mengundurkan diri sebagai produser Red Queen dan menghilang dari industri K-pop. Media infotainment mengaitkan kejadian ini dengan detik-detik sebelum kematian Suah, dimana ia dan Shinhyuk bertemu karena suatu hal yang tidak diketahui.

Satu tahun telah berlalu sejak kematian Suah. Red Queen yang hiatus sejak saat itu kini melakukan *comeback* dengan anggota barunya, **Chae Nakyung**. Kemunculan Nakyung di Red Queen secara tiba-tiba, membuat beberapa rekan *trainee* dari **Pure Entertainment** marah. **Heo Youngjoo, Kim Sori**, **Teramoto Yukika**, **Chun Jane**, serta **Jung Taeri** mengkonfrontir Nakyung, namun harus pulang dengan menahan rasa terhina.

Situasi tidak bertambah baik setelah mereka menemukan kantor agensi mereka terkunci. Lewat manajer **Kang Yeseul**, mereka diberi tahu bahwa Pure Entertainment dinyatakan pailit dan direkturnya melarikan diri. Beruntung bagi mereka, **Shim Minchul** yang memiliki gedung agensi mereka memutuskan untuk mendirikan agensi baru bernama **825 Entertainment**.

Walaupun memiliki tabiat yang aneh, Minchul langsung menjalankan tugasnya dengan baik. Ia memberikan tempat latihan baru yang lebih nyaman bagi Youngjoo dan kawan-kawan. Minchul juga menjaring beberapa *trainee* potensial seperti **Lee Yeeun**, **Kwon Haseo**, **Mint**, dan **Cha Jiseul**. Terakhir, Minchul juga berhasil menggaet Shinhyuk untuk kembali bekerja sebagai produser! Namun bukan itu saja kejutan di 825 Entertainment. Muncul bersama Shinhyuk, adalah perempuan yang terlihat persis seperti Suah!

Suah memang sudah meninggal dan tidak mungkin hidup kembali. Namun yang tak banyak orang tahu, Suah memiliki kakak kembar bernama **Lee Suji**. Suji yang kini kerja serabutan dan membuang

mimpinya sebagai atlit maraton, bertemu dengan Shinhyuk di makam Suah. Shinhyuk kemudian berusaha membujuk Suji untuk menjadi seorang *idol* dan meneruskan mimpi Suah yang tak terselesaikan. Shinhyuk juga akan mengungkap kebenaran di hari kecelakaan Suah jika Suji menjadi *idol* dan berhasil debut. Setelah berbagai kontemplasi akhirnya Suji pun menyetujui tawaran Shinhyuk.

Tensi memanas ketika Shinhyuk mengadakan tes dasar untuk menguji kekompakan para *trainee*. Para *trainee* baru tak bisa mengimbangi para senior mereka yang ambisius, terutama Suji yang sejak awal tidak tertarik dengan dunia *idol*. Dengan hasil tes yang gagal dan hubungan para *trainee* yang tidak bisa akur, Shinhyuk pun mengubah gaya mengajarnya menjadi sebuah *survival game*. Para *trainee* akan menjalani serangkaian ujian untuk mendapatkan poin. Siapa saja yang berada di posisi bawah akan dikeluarkan. Dengan ancaman di hadapan mereka, bagaimana para *trainee* 825 Entertainment berjuang untuk bisa debut dalam industri K-pop?

Pencipta: Namco Bandai
Sutradara: Park Chanyool
Naskah: Shin Hyemi, Won Youngshil
Lagu Tema: Real Girls Project, B-Side, Red Queen

"All our dreams can come true, if we have the courage to pursue them."
– Walt Disney

Idolm@ster.KR akhirnya tayang di seluruh dunia. Menjangkau para penggemar dari jaringan televisi **SBS** di Korea Selatan dan layanan *streaming* **Amazon Prime** di tempat lainnya, adaptasi drama Korea dari *franchise* game *idol* tersukses dari **Bandai Namco** ini akan menyajikan kisah perjuangan para *idol* muda untuk meniti mimpi mereka.

Sudah 1 tahun lamanya selepas Bandai Namco dan **IMX** mengumumkan serial drama *live action* ini, yang anehnya tidak berbasis di negara asalnya yaitu Jepang. Lewat audisi yang panjang, terpilihlah 10 orang kontestan yang diorbitkan dalam grup *idol* riil bernama **Real Girls Project.** Selain disibukkan dengan *shooting*, mereka pun tampil dalam berbagai acara TV serta konser *live* di dua negara. Para anggota Real Girls Project merupakan yang terbaik dalam bidang keahlian mereka - nyanyi, dansa, akting, model, *seiyuu*, dan lain-lain. Beberapa yang tidak terpilih dalam Real Girls Project pun dilibatkan dalam serial drama sebagai karakter pendukung.

Alih-alih mengapropriasikan konten Idolm@ster Jepang dalam estetika K-pop yang kontras, Idolm@ster.KR mengambil jalan cerita milik mereka sendiri. Independensi ini membuat Idolm@ster. KR tidak terikat dengan seri induknya, sebagaimana **Cinderella Girls** dan **Million Live** dapat berdiri sendiri. Meski begitu, konsep utama tetap terinspirasi dari Idolm@ster original.

This is where the fun comes. Dengan menambah *twist* tersendiri dalam ceritanya, Idolm@ster.KR menjadi serial Idolm@ster yang paling emosional saat ini. Namun apakah hal itu baik atau buruk, nampaknya harus kita periksa lebih seksama. Dari menit-menit awal saja kita sudah disuguhkan adegan kematian Suah yang menjadi titik balik untuk Suji dan Shinhyuk, yang kemudian disambung pula dengan ditutupnya agensi lama Youngjoo, Yukika, Jane, Sori dan Taeri; ditambah dengan rivalitas mereka dengan Nakyung beserta anggota Red Queen yang lain. Kita seperti tidak diberi ruang untuk bernafas sejenak dari segala konflik batin yang mendera para tokoh.

Drama Korea biasanya selalu menonjolkan estetika yang flamboyan dan cantik, dan hal ini nampak jelas pada hasil akhir yang kita tonton. Setiap adegan, setiap *frame*, nampak disusun sedemikian rupa sehingga mampu memanjakan mata. Setting dibuat berestetika, atmosfir direka sedemikian rupa. Hasilnya nampak jelas sebagai sebuah drama dengan *production value tinggi*, apalagi dengan product placement konglomerasi besar dari grup **Samsung** atau **Hyundai** misalnya. Namun dalam Idolm@ster.KR, entah kenapa saya merasakan sesuatu yang janggal. Tentu kita masih bisa melihat berbagai adegan-adegan cantik, tapi jika berurusan dengan sekelompok *crowd*, ilusi tersebut seakan hilang. Lihat saja saat Red Queen tengah bertemu dengan para fans, atau saat Suji menyelesaikan maraton. Atmosfir keramaiannya justru terasa hampa, seakan-akan mereka yang ada di sana hanyalah figuran *random* yang ditarik saat sedang *ngaso* di sekitar area *shooting*.

Walaupun demikian, musik yang merupakan darah dari Idolm@ster tidaklah mengecewakan. Lagu-lagu yang tampil dalam drama ini mampu mengimbangi standar musik K-pop saat ini. Apalagi karena setengah dari lagu yang muncul ditukangi

oleh berbagai komposer yang telah bekerja sama dengan berbagai musisi K-pop elit. Sebagian besar merupakan lagu original, namun ada pula lagu dari gamenya yang tampil di sini - dalam lokalisasi tentunya.

Idolm@ster.KR merupakan langkah selanjutnya dari ekspansi kedigdayaan *franchise idol* milik Bandai Namco, namun dengan arah direksi yang tidak disangka oleh siapapun. Mungkin drama Korea ini akan terasa asing bagi para fans *hardcore*, namun ia juga berhasil menjaring fans baru di teritori asing. Mengangkat tema yang sama dengan serial drama yang lebih sukses seperti **Dream High** dan **Persevere Goo Haera**, bukan tak mungkin Idom@ster.KR menjadi *the next big thing*.

REAL GIRLS PROJECT

TERAMOTO YUKIKA
Teramoto Yukika

CHA JISEUL
Cha Jiseul

LEE SUJI
Lee Suji

KIM SORI
Kim Sori

MINT
Kunphat Phonpawiworakun

HEO YOUNGJOO
Heo Youngjoo

JUNG TAERI
Jung Taeri

KWON HASEO
Kwon Haseo

CHUN JANE
Chun Jane

LEE YEEUN
Lee Yeeun

LEE JIWON
Lee Jiwon

825 ENTERTAINMENT

KANG SHINHYUK
Sunghoon

SHIM MINCHUL
Park Chulmin

OTHERS

LEE COCO
Lee Coco Chanel

JIN NAYOUNG
Jin Nayoung

KANG YESEUL
Kang Yeseul

HEO JOUNGJOO
Heo Joungjoo

RED QUEEN

HYEJU	CHAE NAKYUNG	MINA	YERI
Jo Sojin (9 Muses)	Lee Gaeun (After School)	Kim Sunyoung (Tahiti)	Han Hyeri (IBI)

연출 박찬율 | 극본 신혜미 원영실 성훈 이수지 허영주 김소리 이예은 권하서 유키카 민트 천재인 차지슬 이지원 정태리 박철민 배슬기 강예슬

Gyakuten Saiban ~Sono "Shinjitsu" ni, Igi Ari !~

A-1 Pictures | Mystery, Comedy, Drama | Text & Layout : scopedog0097

Kejahatan yang melibatkan manusia di dunia ini bermula sejak generasi kedua manusia berada di muka bumi, dan sampai saat ini pun berkembang menjadi berbagai jenis. Karena banyaknya jenis ini, sebuah aturan dibuat untuk menegakkan keadilan yang hakiki, baik yang sudah ditetapkan oleh agama maupun ditentukan oleh manusia itu sendiri. Namun di dunia ini tidak ada sempurna, masih ada saja pelanggaran terhadap hukum agama dan hukum buatan manusia yang dilanggar oleh manusia itu sendiri. Salah satunya adalah pembunuhan. Jika kalian cermati, bahwa yang sering menjadi sorotan selama ini adalah pihak kepolisian dan detektif yang berhasil menuntaskan berbagai kasus pembunuhan yang sederhana hingga yang paling kompleks sekalipun. Tapi bagaimana jadinya jika peran mereka diambil alih oleh pihak yang berwenang dalam menegakkan keadilan hukum, yaitu pengacara, jaksa, dan hakim?

Naruhodo Ryuuichi, seorang pengacara pemula menghadapi pengadilan pertamanya. Kasus pembunuhan yang diembannya ternyata melibatkan sahabat akrabnya, Yahari Masashi yang didakwa telah melakukan pembunuhan terhadap pacarnya. Meski kasus pertamanya lumayan berat, namun ia memantapkan diri untuk membantu sahabatnya ini, karena dialah salah satu orang yang menyemangati Naruhodo untuk menjadi pengacara. Mentor sekaligus bos di kantor pengacaranya, Ayasato Chihiro pun juga siap untuk membantu bawahannya yang masih baru dalam membela kliennya. Akhirnya mereka bertiga pergi ke ruang sidang.

Dalam persidangan, seringkali Naruhodo melewatkan hal-hal penting, ya maklum namanya juga baru memulai pekerjaan. Namun, berkat wejangan Chihiro, ia perlahan mulai menguasai teknik interogasi. Kesaksian saksi mata yang dihadirkan pun berhasil dipatahkan dengan mudah berkat ketelitian dan kecermatan logika dalam menganalisa barang bukti yang ada, alhasil Naruhodo berhasil menemukan pelaku sebenarnya dari kasus ini. Yahari sedih karena ia sangat menginginkan vonis bersalah karena telah "bersalah membunuh" pacarnya, namun Chihiro menyemangatinya dengan menunjukkan "The Thinker", patung yang merupakan barang bukti krusial yang juga menandakan ikatan batin antara Yahari dan pacarnya. Yahari kemudian menangis dan berterimakasih kepada Naruhodo dan Chihiro yang telah membantunya mengatasi kasus yang menimpanya.

Keesokan harinya, Naruhodo kaget bahwa Ayasato Chihiro tergeletak tak sadarkan diri di kantor saat ia memulai aktifitasnya. Disana, ia menemukan seorang gadis yang juga kaget dan menangis saat melihat tubuh Ayasato Chihiro sudah tak bernyawa lagi. Di saat yang sama, seorang warga di gedung sebelah juga kaget dan langsung melapor polisi bahwa Naruhodo dan gadis ini melakukan pembunuhan. Selang beberapa menit, muncul polisi yang dipimpin oleh Inspektur Itonoko Keisuke dan langsung menangkap mereka berdua.

Naruhodo dibebaskan setelah menjalani interogasi, namun gadis yang bersamanya masih ditahan karena diduga melakukan pembunuhan terhadap Ayasato Chihiro. Naruhodo yang masih bingung dengan apa yang terjadi pada Ayasato Chihiro akhirnya menyambangi penjara tempat gadis ini ditahan untuk mencari informasi lebih detail. Gadis yang bernama Ayasato Mayoi ini adalah adik dari Ayasato Chihiro yang disuruh datang ke kantornya untuk menyerahkan barang bukti kasus sebelumnya untuk pengarsipan, namun saat ia datang ke kantornya pagi hari, kakaknya sudah meregang nyawa. Naruhodo tergerak untuk membelanya, namun Mayoi justru menyuruhnya untuk pergi bertemu pengacara yang sudah ditunjukkan oleh kakaknya ketika Mayoi mengalami masalah. Dari kartu nama yang diberikan, Naruhodo mencoba untuk bertemu dengan pengacara tersebut.

Pengacara yang ditunjuk bernama Hoshikage Soranosuke yang merupakan mentornya Ayasato Chihiro saat masih menjadi pengacara baru. Dia dengan senang hati membantu Naruhodo dan Mayoi untuk membela Mayoi, namun ia terpaksa untuk tidak memberikan jasa tersebut karena ada alasan tertentu. Naruhodo yang agak putus asa kembali menyambangi Mayoi, dan Mayoi langsung murung dan berkeluh kesah. Tak kuasa melihat ini, Naruhodo memutuskan untuk membela Mayoi, yang direspon dengan baik olehnya. Namun tak disangka, pengadilan atas kasus pembunuhan Ayasato Chihiro digelar besok dan parahnya lagi, jaksa yang akan menangani pengadilan adalah Mitsurugi Reiji, jaksa jenius yang selalu berhasil menjatuhkan terdakwa ke dalam vonis bersalah yang juga merupakan sahabat Naruhodo. Dengan barang bukti yang sedikit ini, bisakah Naruhodo menyelamatkan Ayasato Mayoi dan menemukan siapa pelaku sebenarnya dari kasus pembunuhan ini?

Anime yang diadaptasi oleh VN buatan Capcom berjudul Gyakuten Saiban atau Phoenix Wright Ace Attorney dalam versi Inggris ini mengisahkan tentang sepak terjang Naruhodo Ryuuichi dalam membela kliennya di pengadilan dan menemukan pelaku dibalik kasus yang menimpa kliennya. Untuk adaptasinya, anime ini mengambil cerita dari game Gyakuten Saiban 1 & 2. Menariknya, setting waktu dalam game ini bersamaan dengan tahun anime ini tayang yaitu pada tahun 2016 lalu, mungkin adaptasinya disesuaikan dengan waktu sekarang supaya terlihat sama. Diproduksi oleh studio A-1 Pictures, pastinya kalian akan berekspektasi tinggi mendengar studio yang terkenal dengan anime-anime terkenal seperti Sword Art Online. Tapi apakah ekspektasi akan karya-karya yang sudah dikerjakan studio tersebut juga berdampak positif pada anime ini?

Ada beberapa scene dalam anime ini yang mengalami penurunan kualitas gambar, terutama pada wajah karakter. Tapi tidak sampai ke level QUALITY yang sering kali buat mata tidak nyaman. Ada beberapa bagian yang sedikit tidak sesuai pada tempatnya namun masih dalam batas wajar. Cerita yang ditampilkan sebenarnya bagus, namun ada beberapa kejadian yang terlewatkan dan berpindah tempat apabila kalian sudah memainkan gamenya, dan terkadang pacing cerita berjalan cepat. Misalnya, saat kasus pembunuhan Ayasato Chihiro. Naruhodo menyambangi apartemen tempat saksi mata yang melaporkan Mayoi atas dugaan pembunuhan untuk bertemu dengan saksi mata. Di dalam game, barang bukti vital yaitu alat penyadap telepon ditemukan di ruangan saksi mata tersebut berada di tempat dan selalu menghadang Naruhodo ketika mengecek laci disana. Sedangkan di anime, alat penyadap tersebut ditemukan di gang sempit di luar apartemen. Lalu suasana pengadilan terasa cepat karena saksi yang dihadirkan langsung saksi mata inti yang tahu dibalik kasus ini, berbeda dengan game yang harus menghadirkan beberapa saksi yang melihat kejadian tersebut.

Beberapa adegan dilengkapi dengan unsur-unsur yang ada dalam game. Seperti memberitahu lokasi terkini tokoh utama, serta Objection ! & Hold It ! di pengadilan.

Guilty until proven Innocent
vs
Innocent until proven Guilty

Meski begitu, dibalik kekurangan yang muncul ada yang menarik dari anime ini dan juga gamenya, yaitu hukum yang berlaku di dalam universe ini. Setting tempat yang berlokasi di Jepang ini memiliki hukum yang berbeda dengan hukum yang diterapkan sebagian besar negara di dunia ini, terutama dalam hal penetapan tersangka dan terdakwa. Dalam hal ini, hukum Jepang menganut paham "Guilty until proven innocent" (bersalah sampai terbukti tidak bersalah). Artinya selama tidak ada bukti yang menyatakan bahwa tersangka ini tidak bersalah, orang tersebut dinyatakan bersalah sampai menerima putusan hakim ketika menjadi terdakwa di pengadilan. Meski pengadilan digelar untuk menjatuhkan vonis terhadap terdakwa ini, selama tidak ada bukti baik itu berupa barang bukti maupun pernyataan para saksi yang hadir, terdakwa tetap diasumsikan dan dianggap bersalah. Sampai saat ini ada 3 negara yang masih menganut paham tersebut dalam hukum yang berlaku di negara yang bersangkutan mereka adalah Jepang, Tiongkok, dan Amerika Serikat.

Hal ini jelas berbeda dengan paham "Innocent until proven guilty" (tidak bersalah sampai terbukti bersalah) atas tersangka dan terdakwa yang berlaku di hukum kebanyakan negara di dunia ini, termasuk Indonesia. Perbedaan paham ini juga menimbulkan perbedaan signifikan dalam hal interogasi. Di negara yang menganut paham "Guilty until proven innocent", interogasi terhadap tersangka dan terdakwa dilakukan di ruangan tertutup yang hanya dilakukan oleh satu sampai dua orang polisi, dan perlakuan ini lebih diutamakan terhadap orang yang pertama kali ada di TKP, baik itu saksi mata, maupun orang yang diduga melakukan hal tersebut. Terkadang untuk mengorek informasi lebih detail, kekerasan fisik dan verbal dilakukan. Sedangkan di negara yang menganut paham "Innocent until proven guilty", interogasi dilakukan dengan pemanggilan berbagai saksi sebelum menetapkan status orang tersebut sebagai tersangka atau terdakwa.

Hal ini juga berlaku ketika di pengadilan. Di negara yang menganut paham "Guilty until proven innocent", jaksa penuntut umum punya andil besar dalam menjatuhkan terdakwa ke dalam vonis bersalah, baik dari barang bukti yang dihadirkan sampai saksi yang hadir semua dilakukan oleh pihak jaksa, dan disini pengacara "tidak punya kekuatan" di pengadilan dan hanya bertugas membela terdakwa saja. Lain halnya di negara yang berpaham "Innocent until proven guilty", dimana jaksa penuntut umum dan pengacara memiliki kewajiban yang sama dalam meyakinkan hakim untuk menjatuhkan vonis bersalah / tidak bersalah kepada terdakwa, hal serupa juga berlaku pada pengadaan barang bukti dan saksi yang bisa dihadirkan oleh masing-masing pihak. Bingung ? Coba lihat sidang kasus kopi beracun / penistaan agama yang ramai sampai rakyat Indonesia terpecah jadi dua. Kalau di negara penganut paham "Guilty until proven innocent", sidang atas kasus tersebut pasti akan selalu dimenangkan oleh pihak JPU (jaksa penuntut umum) karena terdakwa tidak bisa membuktikan dirinya tidak bersalah selama tidak ada bukti yang menyatakan dirinya tidak bersalah.

Karena jaksa yang super power ini, tidak menutup kemungkinan kalau barang bukti yang disertakan berupa barang bukti fiktif. Di dalam game dan anime ini pun, ada jaksa yang seringkali menghadirkan barang bukti dan saksi fiktif untuk menjatuhkan terdakwa ke dalam vonis bersalah padahal belum tentu ia benar-benar melakukan kejahatan tersebut. Mungkin karena paham yang berlaku di hukum Jepang seperti ini, Gyakuten Saiban dibuat untuk membela para klien yang bisa jadi tidak melakukan pembunuhan atau apapun kasus kejahatan dengan cara membalikkan keadaan dan menemukan dalangnya.

Guilty until proven Innocent	Innocent until proven Guilty
Pelaku langsung ditangkap dan ditahan polisi	Pelaku ditangkap polisi untuk dimintai keterangan
Interogasi diberlakukan terhadap pelaku, jika terbukti melakukan maka akan langsung dianggap sebagai tersangka / terdakwa. Jika tidak terbukti, maka pelaku langsung dipulangkan.	Interogasi dilakukan dengan mengundang berbagai saksi terkait kasus tersebut hingga mengadakan gelar perkara untuk menyatakan pelaku tersebut sebagai tersangka atau terdakwa
Barang bukti dan saksi sepenuhnya diatur oleh kepolisian dan jaksa	Barang bukti dan saksi masing-masing dihadirkan oleh pihak jaksa penuntut umum dan penasihat hukum (pengacara)
Dalam pengadilan, hanya pengacaralah yang berhak menginterogasi saksi	Pihak jaksa dan pengacara berkewajiban menginterogasi saksi yang dihadirkan kedua belah pihak

Terlepas dari kekurangan, anime ini lumayan seru untuk diikuti. Di versi gamenya sendiri ada banyak sistem yang di satu sisi tidak logis kalau dipakai untuk menyimpulkan hipotesis namun di sisi lain dengan sistem ini kalian bisa menebak motif dan pelaku sebenarnya. Tapi di versi anime justru sistem tidak diperkenalkan, melainkan kita melihat Naruhodo menyimpulkan sendiri motif dan pelakunya berdasarkan logika. Tentunya ini menimbulkan kerancuan karena terlihat membuang salah satu gameplay khasnya. Tapi di saat yang sama, justru lebih bagus jika sistem ini dibuang dan mengandalkan otak untuk berpikir secara logis.

Rangkaian deduksi yang logis dan pemecahan masalah dari setiap kasus membuat penonton ikut menyelami kasus serta membuat penonton ikut menebak siapa pelaku sebenarnya. Teriakan Objection ! / Igi Ari ! untuk membantah deduksi dan statement dari pihak jaksa dan pengacara juga meramaikan suasana sidang yang mencekam. Ditambah dengan suara lantangnya Kaji Yuki, seiyuu Naruhodo di anime ini membuat teriakan Objection ! / Igi Ari ! lebih gagah dan penuh semangat dalam mengagetkan para saksi yang memberikan kesaksian kontradiktif dengan barang bukti. Andai saja kalau di dunia nyata bisa seperti ini, sidang akan jadi menarik layaknya menonton bola di televisi dan juga sidang-sidang yang ramai di Indonesia pun akan lebih meriah lagi dari yang sekarang. O iya, baca juga ulasan game Gyakuten Saiban alias Phoenix Wright Ace Attorney yang ada di edisi ini.

Kenapa nama nama setiap karakter di anime ini pakai nama orang-orang Inggris, padahal kejadiannya di Jepang? Ini jelas menimbulkan kontradiksi dengan adaptasi game yang harusnya menggunakan bahasa Jepang.

Perlu diketahui bahwa Gyakuten Saiban sudah dilokalisasi oleh Capcom ke dalam bahasa Inggris dengan nama Phoenix Wright Ace Attorney. Di Amerika Serikat, seri ini cukup terkenal hingga beberapa grup fansub Inggris lebih banyak menggunakan nama dalam bahasa Inggris kalau kalian menonton dengan subtitle bahasa Inggris. Maka tak heran jika Naruhodo Ryuuichi ditulis jadi Phoenix Wright, Mitsurugi Reiji jadi Miles Edgeworth, Ayasato Mayoi jadi Maya Fey dan lain-lain. Karena dua versi ini, penulis memilih untuk menggunakan nama-nama dalam versi Jepang karena adaptasinya mengacu pada game versi Jepang.

Characters

Naruhodo Ryuuichi
Kaji Yuki

Pengacara yang memulai karirnya di kantor pengacara Ayasato. Sahabat masa kecil Mitsurugi dan Yahari punya beragam kemampuan yang tidak logis, namun di anime ia lebih banyak menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan logis.

Mitsurugi Reiji
Tamaki Masashi

Sahabat masa kecil Naruhodo dan Yahari. Jaksa jenius yang selalu melakukan apapun untuk membuat terdakwa dijatuhi vonis bersalah. Kejeniusan dan deduksi logisnya seringkali membuat siapapun di meja hijau setuju dengannya.

Ayasato Mayoi
Yuuki Aoi

Adik dari Ayasato Chihiro yang merupakan seorang cenayang. Gemar makan dalam porsi besar dan nonton anime. Di saat-saat genting pengadilan, ia memanggil roh kakaknya untuk membantu Naruhodo.

Itonokogiri Keisuke
Iwasaki Masami

Inspektur ini badannya besar, tapi kemampuannya tidak sebesar badannya. Seringkali gampang terpicu oleh situasi dan tergesa-gesa dalam bertugas serta melewatkan hal-hal penting saat bersaksi di pengadilan.

Ayasato Harumi
Kuno Misaki

Sepupu Ayasato Mayoi, gadis cilik yang polos dan juga seorang cenayang. Awalnya ia memang agak tertutup. Namun, ia menjadi lebih terbuka setelah mengenal Naruhodo dalam kasus yang kembali menimpa Ayasato Mayoi.

Karuma Gou
Otsuka Akio

Jaksa legendaris yang terkenal akan kemenangan berturut-turut dalam persidangan selama 40 tahun. Mentor Mitsurugi Reiji dan ayahnya Karuma Mei ini terkenal akan prinsipnya yang harus membuat terdakwa masuk penjara.

Ayasato Chihiro
Nakamura Chie

Mentor sekaligus bos kantor pengacara Ayasato, dan kakak dari Ayasato Mayoi. Meskipun ia sudah meninggal, ia tetap hadir di sisi Naruhodo lewat pemanggilan roh yang dilakukan Mayoi dan Harumi.

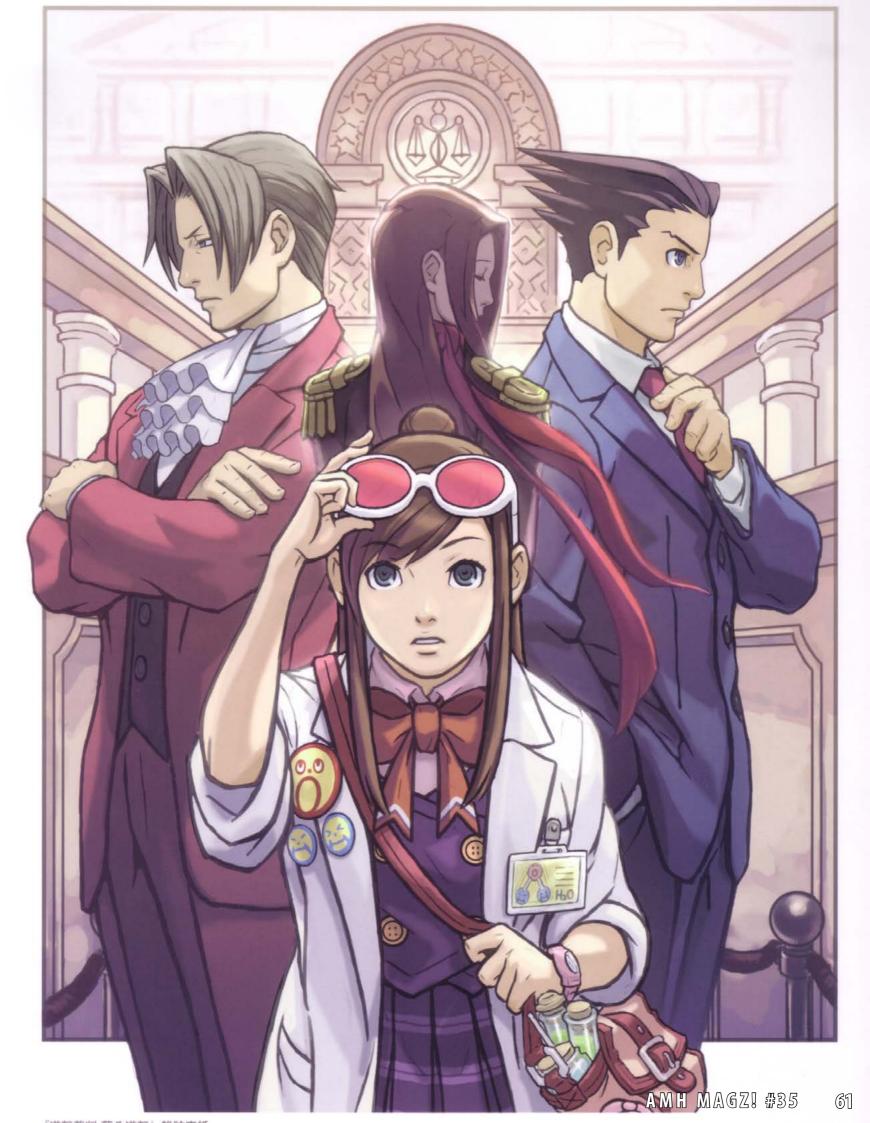
Karuma Mei
Yumiba Saori

Anak dari Karuma Gou ini adalah jaksa yang jenius, dan selalu melontarkan cambukan kepada yang menentangnya di persidangan. Dia memiliki dendam kesumat kepada Naruhodo dan Mitsurugi yang menjebloskan bapaknya ke penjara.

Yahari Masashi
Nara Tooru

Sahabat masa kecil Naruhodo dan Mitsurugi ini orangnya selalu apes dan pasti ada di setiap kasus manapun, sampai mendapat motto "dimana ada kasus, disitu ada Yahari".

Saibanchou (Judge)
Hiura Ben

Hakim di setiap pengadilan dalam game dan animenya, tidak diketahui nama aslinya. Gampang terbawa "arus" pengadilan, namun ia berhasil memberikan keputusan terbaik di pengadilan.

Film adaptasi live action Fullmetal Alchemist (FMA) yang akan tayang pada Desember tahun ini. Mari bernostalgia sejenak dengan ulasan anime FMA. Lebih spesifik FMA Brotherhood yang mengadaptasi secara utuh kisah dari Hiromu Arakawa.

Di suatu desa terpencil kerajaan Amestris hiduplah dua kakak beradik bersama ibunya, Edward Elric dan Alphonse Elric. Berkat buku-buku koleksi ayah mereka tentang alkemi, dua anak ini sudah bisa menggunakan alkemi dasar sejak SD. Namun ayah mereka telah pergi melakukan suatu perjalanan tanpa penjelasan lebih detail tujuan akhirnya. Hingga suatu hari ibu mereka, Trisha Elric jatuh sakit hingga meninggal dunia.

Kesedihan ditinggal orang yang dicintai membuat mereka ingin kembali menghidupkan Trisha. Cara yang mereka ketahui adalah melakukan human transmutation. Mereka membutuhkan guru untuk mendalami ilmu alkemi. Setelah dianggap mampu oleh guru mereka, Edward dan Alphonse melakukan penelitian mandiri tentang human transmutation setelah pulang kampung. Pada saat itu mereka tahu ada tabu melakukan transmutasi manusia. Tapi tidak ada penjelasan kenapa ditabukan.

Sudah terlanjur basah, sekalian saja berenang. Mereka melanggar tabu tersebut demi menghidupkan Trisha. Ilmu dan hasil penelitian mandiri mereka laksanakan pada 3 Oktober. Sayangnya terjadi kecelakaan saat proses transmutasi manusia. Terjadi sebuah efek yang tidak mereka ketahui dan tidak tertulis dibuku alkemi

manapun. Mereka telah membuka gate of truth (gerbang kebenaran sejati).

Alphonse kehilangan seluruh badannya dan Edward harus kehilangan kaki kirinya. Dia juga merelakan tangan kanannya untuk menarik kembali jiwa Alphonse yang masih tertinggal di balik gerbang. Kini Alphonse harus hidup dengan tubuh baju zirah. Sedangkan kakaknya menjadi depresi.

Alkemis kenegaraan, Roy Mustang yang sedang mencari alkemis berbakat tak sengaja menemukan sisa proses transmutasi manusia. Roy yang awalnya marah ke Edward menjadi iba setelah melihat penderitaan yang mereka lalui. Edward ditawarkan untuk menjadi alkemis kenegaraan. Mereka akan bisa mengakses ratusan buku dan pengetahuan yang hanya tersedia untuk alkemis kenegaraan. Roy menduga ada kemungkinan untuk mengembalikan tubuh mereka bila mereka meneliti dengan akses pengetahuan yang lebih luas.

Berkat ini Edward bangkit dari depresi. Dia bertekad untuk menjadi alkemis kenegaraan. Lengan dan kakinya yang hilang digantikan dengan prostetik yang disebut automail. Dimulailah perjalanan kakak beradik memburu pengetahuan tentang Philospher Stone (Batu Bijak) yang dikabarkan bisa mempermudah proses transmutasi. Mereka berharap menggunakan benda legenda ini untuk mengembalikan tubuh Alphonse dan lengan Edward. Jalan mulus tidak terbentang begitu saja. Saksikan sendiri serunya di seri Fullmetal Alchemist: Brotherhood.

Prostetik buatan negara Amestris. Semua menggunakan bahan dasar logam. Cara kerja tidak dijabarkan secara mendetail. Tapi dipastikan saat proses menyambungkan saraf amat menyakitkan. Model bisa disesuaikan keinginan pengguna. Beberapa spesifikasi militer bahkan dilengkapi dengan senjata.

FMA berawal dari manga dengan target demografi shounen, terbitan majalah komik Gangan milik Square Enix. Manga ini sebelumnya pernah diadaptasi menjadi anime pada 2003 oleh Studio BONES. Tapi karena saat itu manganya belum tamat, semenjak episode 30 kisahnya tidak mengikuti alur kisah dari manga sehingga menggunakan ending original.

FMA adalah kasus unik suatu judul manga mendapat adaptasi dua kali oleh studio yang sama pula. Namun untuk versi

WINRY ROCKBELL
MEGUMI TAKAMOTO

Teman sejak kecil Edward dan Alphonse. Kini bekerja sebagai mekanik automail berkat didikan neneknya.

Brotherhood setia dengan kisah karangan Hiromu Arakawa yang lebih terstruktur rapi. Meski begitu anime ini mempersingkat bagian awal karena menganggap penggemar FMA sudah menonton versi 2003. Kisah 13 episode awal dikebut hingga kemunculan homunculus Greed.

Ada beberapa faktor kenapa FMA bisa sukses dan diingat banyak orang. Sampai dibelain untuk dibuat film live-action. Arakawa melakukan risetnya dengan sangat baik untuk diramu ke dalam kisahnya.

Batu bijak, alkemi, transmutasi bahkan homunculus ada informasinya di berbagai buku dan artikel. Tentu saja ini dibuat menjadi versi Arakawa. Misalnya proses transmutasi material yang menjadi mirip sihir. Tapi prinsip rekonstruksi dan penghancuran dari material yang sama tetap menjadi pegangan.

Pertempuran pun menjadi lebih seru berkat kekuatan transmutasi ini. Edward bisa dengan mudah membuat tombak atau meriam hanya berbahan dasar mineral dari tanah sekelilingnya. Tempo kisahnya juga termasuk cepat dan tidak ada kesengajaan untuk diulur dengan berbagai filler tidak penting. Sepertinya Arakawa sudah menulis *outline* cerita dari awal hingga akhir dan tahu bagaimana menamatkan dengan *plot hole* seminim mungkin.

Setiap karakter di FMA memiliki berbagai sisi menarik. Penonton bisa dibuat betah dan penasaran keputusan apa yang akan diambil tiap karakter. Interaksi juga diselingi humor yang menghibur.

ALKEMI

Proses alkemi dalam dunia FMA sebetulnya mirip ilmu kimia biasa. Mereka tidak bisa membuat dari sesuatu yang tiada. Harus ada bahan penyusun yang akan dijadikan bahan hasil. Namun proses alkemi di sini terlihat instan seperti sihir. Bila kalian belajar kimia dasar, mungkin pernah membaca materi penyusun berlian adalah karbon. Hanya saja susunan atomnya yang lebih rapat. Para alkemis bisa melakukan proses rekonstruksi atom ini bila sudah mempelajari caranya. Batu bijak yang diincar oleh Elric bersaudara berguna untuk membuat jalan pintas. Sehingga mereka bisa membuat sesuatu tanpa membutuhkan materi dasar. Akibatnya alkemi tidak memiliki batasan dan menjadi sangat kuat.

VAN HOHENHEIM
UNSHOU IZISHUKA

Ayah Edward dan Al. Berkelana ke berbagai tempat di Amestris sejak mereka balita. Tidak mahir bertarung.

Manga FMA garapan Hiromu Arakawa telah terbit sejak 2001 di majalah komik bulanan, Shounen Gangan yang saat itu diterbitkan Enix. Versi tankoubon tamat pada vol 27 tahun 2010.

Anime versi 2003 menggunakan original ending karena saat itu manga baru mencapai sekitar vol 5. Kabarnya Arakawa juga ikut membantu naskah versi anime memberikan gambaran apa yang dia inginkan. Meski tidak semuanya diadaptasi begitu saja dengan staff produksi anime.

Hal yang paling menonjol pada versi 2003 adalah penggunaan lagu pembuka dari band ternama seperti Laruku dan Asian Kung-Fu Generation. Lagu mereka terasa lebih *bad ass* dan cocok dengan tema FMA.

Bila pembaca belum pernah tahu sama sekali dengan *franchise* ini, maka sangat dianjurkan menonton keduanya. Terutama untuk 30 episode awal versi 2003. Karena di sini tempo ceritanya lebih santai dan menganimasikan tiap *chapter* lebih mendetail. Tetapi beberapa nama musuh ada yang tertukar dengan karya versi *canon*.

Kedua seri juga memiliki film. Tapi tidak wajib ditonton. Selain sebagai bentuk upaya mendapatkan keuntungan, kisahnya juga tidak begitu menarik.

Popularitas FMA juga membawa seri ini ke dunia game di berbagai platform. Kisah versi game ada yang menggunakan gaiden maupun skenario "bagaimana jika." Salah satu yang seru adalah Curse of The Crimson Elixir untuk platform PS2.

LING YAO
MAMORU MIYANO

Pangeran dari negeri Xing yang juga mencari rahasia kehidupan abadi. Demi melancarkan keinginan naik tahta.

LAN FAN
NANA MIZUKI

Pengawal kepercayaan Ling. Awalnya muncul menggunakan topeng agar ekspresi tidak dibaca lawan.

7 Deadly Sin

SPOILER ALERT - Pada bagian ini akan membahas singkat musuh utama yang dihadapi Elric bersaudara. Sebetulnya FMA adalah seri lama dan sangat terkenal saat penerbitan. Kalau belum pernah membaca atau menonton, itu berarti masalah pembaca sendiri. Bila belum pernah mengikuti sama sekali, dianjurkan melewatkan halaman ini. Meski sudah ada gambar yang menjadi petunjuk, bisa diabaikan untuk dibaca lebih detail latar kisah mereka di manga.

Homunculus berasal dari bahasa latin yang berarti manusia kecil. Pada dunia FMA, mereka adalah sebutan manusia buatan manusia. Lebih tepatnya sesuatu yang menyerupai wujud manusia. Homunculus memiliki berbagai kelebihan fisik berkat kekuatan batu bijak.

Homunculus pertama lahir dari darah seorang budak. Dia dibuat dari sebuah kecelakaan proses alkemi di kerajaan Celk Cess. Homunculus tersebut berteman baik dengan sang budak. Saat lahir ke dunia manusia, dia masih tidak memiliki tubuh. Hingga suatu hari dia berhasil memperdaya raja Celk Cess untuk mengorbankan sebagian rakyatnya. Dia membuat tubuh menyerupai budak yang mendonorkan darahnya.

Tak berhenti di situ, Homunculus melanjutkan rencana besarnya. Dia membuang tujuh emosi negatif. Mereka lahir menjadi homunculus baru yang diberi nama sesuai tujuh dosa besar. Setelah kelahiran anak-anaknya, dia menyebut dirinya sebagai Father. Dia berambisi menjadi tuhan dengan kekuatan alkemi.

LUST

Satu-satunya Homunculus perempuan. Penampilannya bisa mudah menggoda pria. Selalu terlihat tenang dan penuh perhitungan. Dia menyerang menggunakan cakar yang bisa memanjang sesuka hati. Cakar ini bisa membelah logam maupun dinding tebal dengan sekali tebas.

ENVY

Penampilannya seperti remaja laki-laki berandal. Tapi wujud yang dia pilih bukanlah wujud sebenarnya. Dia bisa berubah menjadi makhluk hidup apapun. Sehingga gender sebenarnya tak diketahui. Kemampuannya berubah wujud berhasil menyulut sejumlah konflik hingga perang sipil.

GLUTTONY

Homunculus berwujud gemuk dan pendek. Paling suka makan nyaris di setiap kesempatan. Menu utama daging dan paling sering memangsa korban yang sudah dikalahkan. Kemampuan bertarungnya tidak seberapa tapi daya penciumannya yang tinggi sempat merepotkan Edward dkk.

WRATH

Manusia pertama hybrid homunculus. Batu bijak yang disuntikkan ke tubuhnya berhasil memberikan kekuatan super. Pembeda utama dengan homunculus murni, tubuhnya bisa menua. Sebagai gantinya, Wrath tidak memiliki kemampuan regenerasi. Ia yang dibutuhkan demi rencana Father. Kemampuan berpedangnya sangat membahayakan meski tubuhnya tidak selincah saat masih muda.

GREED

Lari dari Father dan sempat lepas dari pengawasan lebih dari 200 tahun. Homunculus berpenampilan pria muda ini menginginkan segalanya di dunia, tanpa mendapat kekangan dari Father. Dia bahkan membuat kelompok yang terdiri dari human chimera untuk menjalankan ambisinya

SLOTH

Homunculus dengan tubuh raksasa yang ditugasi untuk membuat lingkaran transmutasi di sekeliling negara Amestris. Tinggi badan kurang lebih 2,5 kali rata-rata tubuh manusia, dengan otot yang sangat kekar. Tidak banyak bicara sehingga terlihat malas dan bodoh.

PRIDE

Homunculus pertama yang dilahirkan Father. Wujud aslinya menyerupai bayangan. Bila dia tidak dibatasi lokasi, Pride adalah homunculus terkuat dan paling berbahaya. Tugas utamnya adalah mengawasi kerja Sloth agar tepat waktu.

◊◊◊

Berkat batu bijak yang menjadi inti dari homunculus, mereka memiliki berbagai kemampuan manusia super. Kemampuan regenerasi dianggap paling merepotkan. Mereka menjadi tahan banting dan susah untuk dibunuh. Setiap homunculus juga memiliki simbol tato Uroboros di tubuh pada lokasi berbeda. Sebuah naga yang memakan ekornya sendiri berbentuk melingkar. Menyimbolkan lingkaran abadi penciptaan dan kehancuran.

Film adaptasi FMA mulai diproduksi pada 2016. Lokasi syuting kebanyakan dilakukan di kota Volterra, Italia. Film ini akan banyak menggunakan teknologi CG untuk efek alkemi. Yang paling menojol adalah karakter Alphonse yang tubuhnya berupa baju zirah.

Beberapa aktor yang terlibat antara lain Ryosuke Yamada sebagai Edward Elric, Tsubasa Honda sebagai Winry Rockbell, Dean Fujioka sebagai Roy Mustang, Misako Renbutsu sebagai Riza Hawkeye, Kanata Hongō sebagai Envy, Jun Kunimura sebagai Tim Marcoh, Kenjirō Ishimaru sebagai Van Hohenheim Natsuki Harada sebagai Gracia Hughes, Shinji Uchiyama sebagai Gluttony, Natsuna Watanabe sebagai Maria Ross, Yo Oizumi sebagai Shou Tucker, Ryuta Sato sebagai Maes Hughes, Fumiyo Kohinata sebagai General Haruko, Ysebagaiuko Matsuyuki sebagai Lust.

Sutradara dalam sebuah wawancara menyatakan akan tetap mengacu pada manga karya Hiromu Arakawa. Karena dia adalah penggemar kisah FMA jadi sebisa mungkin tetap setia dengan kisah *canon*. Namun durasi total yang hanya 2 jam juga sempat membuat fans khawatir. Karena manga asli FMA butuh adaptasi anime sebanyak 64 episode yang kurang lebih setara 21 jam.

Sudah berembus rumor bahwa film FMA ini akan berupa trilogi. Andai ini benar, justru inilah yang paling mungkin terjadi. Sebab di dalam manga ada tiga titik cerita yang bisa dijadikan klimaks. Yaitu saat pertempuran dengan Scar, pertemuan kali pertama dengan Father dan pertempuran final di Central City. Hanya saja trilogi bisa gagal di tengah jalan andai penjualan tiket film sebelumnya dinilai buruk oleh investor. Membuat mereka enggan mengucurkan dana untuk film selanjutnya.

Cardcaptor Sakura Clear Card Arc TV Series, Januari 2018

Apa yang diharapkan?

Sebetulnya kisah CCS versi anime sudah berakhir bagus pada movie kedua. Entah kerasukan apa CLAMP membuat arc lanjutan sebagai perayaan 20 tahun CCS. Tak berhenti di situ, arc yang disebut Clear Card Arc juga diadaptasi menjadi anime. OVA Prolog dibundel bersama manga jilid ketiga. Sedangkan TV seri direncanakan mulai tayang pada Januari 2018.

Studio untuk memproduksi juga masih dipercayakan kepada Madhouse. Bahkan beberapa staff yang dulu pernah terlibat di seri sebelumnya akan ikut kembali menangani.

Kali ini kisah mengambil latar saat Sakura sudah duduk dibangku SMP. Dia bertemu kembali dengan Li Shaoran yang sebelumnya harus kembali ke Hong Kong.

Semoga saja mereka tidak tiba-tiba menggunakan *smartphone*. CS dirilis dengan setting sekitar tahun 2000 saat *smartphone* belum populer.

Non Non Biyori

TBA 2018

Apa yang diharapkan?

Proyek baru anime baru Non Non Biyori diumumkan pada bulan Juli lalu. Namun hingga saat iini masih belum ada kepastian apakah ini OVA atau season ketiga.

Manga Non Non Biyori karya Atto masih berpotensi untuk mendapat season ketiga. Karena beberapa episode dalam NNB Repeat sebetulnya adalah original dari SILVER LINK. Masih banyak chapter dari manga NNB yang bisa dianimasikan. Saat ini telah mencapai jilid 11. Sedangkan anime baru mengadaptasi hingga jilid 7.

Hal yang diharapkan adalah mereka mengganti penyanyi lagu opening, selain nano.RIPE. Musik opening sebetulnya bagus. Namun yang bermasalah adalah vokalis nano. RIPE yang suaranya terlalu melengking. Agak bentrok saat visual pedesaan terdengar suara dengan nada tinggi. Semoga mereka memilih penyanyi dengan warna suara lembut dan cocok dengan tema *country*. Mungkin mereka bisa belajar dari anime Flying Witch yang lagu dan vokalnya cocok dengan suasana desa.

Hibike! Euphonium Movie, Agustus 2018

Apa yang diharapkan?

Movie baru dari Hibike! Euphonium akan menggunakan materi dari novel terbaru. Sebetulnya masih belum terbit, namun sudah ada dua junior yang dipastikan bergabung.

Menurut kabar movie ini akan terdiri menjadi dua bagian. Dengan asumsi satu bagian sekitar 120 menit, maka movie ini akan setara 12 episode.

Kyoto Animation mengumumkan movie pertama akan tayang pada Agustus 2018. Bahkan nyaris satu tahun mendatang selain Violet Evergarden, produksi KyoAni hanyalah movie.

Hal ini membuat susah bagi penggemar anime yang tidak berada di Jepang. Karena mereka harus menunggu setidaknya enam bulan hingga satu tahun untuk rilisan BD/DVD. Semoga saja penantian yang lama sebanding dengan kualitas cerita dan visual yang diberikan.

Chuunibyou Demo Koi ga Shitai ~Take on Me~

Movie, Oktober 2018

Apa yang diharapkan?

Setelah season kedua berakhir cukup mengecewakan, entah kenapa Kyoto Animation masih berani melanjutkan seri ini. Season kedua pun kisahnya hanya mengambil elemen dari LN dan tidak mengadaptasi secara utuh.

Bila movie recap season satu dihitung, ini movie kedua Chuunibyou. Namun belum ada premise jelas. Tidak ada konfirmasi bila movie ini akan mengambil materi dari LN. Bisa jadi malah kisah original.

Trailer yang ditampilkan hanya Rikka dkk akan bersiap di bandara untuk tamasya. Entah masalah apalagi yang akan mereka hadapi.

Semoga saja mereka tidak menambahkan gadis baru yang niatnya menjadi saingan Rikka lagi. Takutnya nanti menjadi badut kedua.

Salah satu yang bisa dinantikan adalah adegan pertempuran gila. Apalagi yang akan ditampilkan saat mereka memasuki mode *chuuni*?

AMH MUSIC

eargasm·sing along
music lab

ORESAMA

JAPANESE REVIVALIST POP DISCO GROUP

Teks & Layout: mca_trane

Konsep *revivalist* mulai digandrungi penikmat musik dunia. Kini rasa-rasanya tak asing lagi jika mendengarkan lagu yang terkesan "jadul" diputar di radio, atau banyak di*stream* di layanan musik atau video di internet. Bagaimana tidak, saat **Bruno Mars** menarik aura *new jack swing* di album **24K Magic**, **Calvin Harris** menggunakan synth analog di **Slide** dan **Heatstroke**, serta beredarnya musik-musik berestetika *vaporwave* dan *future funk* di kalangan *hipster*, tentu ada sebuah tren yang bisa dibaca. Tidak begitu kuat mungkin, namun tetap tak bisa diabaikan.

Di Indonesia sendiri, musik-musik *revivalist* seperti ini sudah berkembang cukup lama. Contoh paling gampangnya adalah **White Shoes & The Couples Company**, **Naif**, **Clubeighties**, dan masih banyak lagi. Jangan lupakan juga **ikkubaru**, band asli Bandung yang sudah sering kami ulas sebagai salah satu *forefront* pergerakan *city pop revival* di Jepang.

Well, ngomong-ngomong soal Jepang dan *city pop*, memang musik pop kontemporer era 80-an itu mulai menemukan gaungnya kembali. Bunyi-bunyi yang dipopulerkan musisi *city pop* kondang seperti **Tatsuro Yamashita**, **Yumi Matsutoya**, **Seiko Matsuda**, dan bahkan **Iijima Mari** sang Miss Macross sekalipun; kini dibungkus dalam sebuah kemasan modern. Tadi kami sudah sebut ikkubaru, namun masih banyak lagi. **Junk Fujiyama**, **Especia**, **Awesome City Club**, **Shin Rizumu**, dan masih ada senarai nama lainnya.

Tapi tahukah kamu jika di dunia *anisong* juga ada grup yang menampilkan bunyi-bunyian dari masa lalu dengan rasa kekinian? Yuk kenalan dengan **Oresama**, duo pop disko yang kini tengah naik daun!

Kojima memproduseri, mengaransemen, dan memainkan semua lagu dari Oresama. Ia juga memproduseri **Daoko** dalam *anime* **Girl** di **Japan Animator Expo**.

KOJIMA
Synth

Oresama terhitung sebagai duo yang masih berumur jagung, dan sayangnya tidak begitu rajin menelurkan karya. Digawangi *instrumentalist* **Kojima Hideya** dan vokalis **Pon**, Oresama debut lewat single pertama mereka **Ookami Heart** yang langsung didapuk menjadi lagu pembuka *anime shojo* **Ookami Shojo to Kuro Ouji**.

Terbentuknya Oresama adalah saat mereka memenangi penghargaan dalam **Music Revolution Japan Final** ke-6 yang diselenggarakan **Yamaha** di tahun 2013. *Of course*, berhasil menarik perhatian Yamaha tentu berujung pada diganjarnya mereka dengan kontrak khusus hingga hari ini. Debut di tahun 2014 dengan *single* Ookami Heart dan tampil dalam *anime* tentu menjadi *boost* besar bagi Oresama. Mereka tentu menarik perhatian, *and they did.* AMH Magz sendiri sudah pernah mengulas Ookami Heart.

Setelah melepas *single* kedua **Dramatic**, Oresama kembali di tahun 2015 dengan album *self-titled* mereka. Di tahun 2016 mereka menggandeng band **H△G** untuk merilis *split single* dan saling mencgover lagu masing-masing (H△G dengan Ookami Heart dan Oresama dengan **Shoujotachi no Owaranai Yoru**). Oresama tak kembali muncul hingga tahun 2017 ini, saat mereka terpilih untuk membawakan **Wonder Drive** untuk pembuka *anime* **Alice to Zoroku**, serta **Trip Trip Trip** untuk lagu pembuka **Mahoujin Guru Guru**.

Pon sebagai vokalis mampu memperkuat musik Kojima dengan suara yang *girly* dan berkarakter. Memiliki *range* suara lebar, Pon bisa memberikan suasana yang beragam dalam setiap lagu.

Apa yang membuat musik Oresama sangat adiktif walaupun mengadopsi bunyi-bunyian dari masa lalu? Oresama tak hanya terinspirasi dari musik pop disko era 80-an, namun mereka mengemasnya dengan lebih kekinian. Sebuah musik *revivalist* yang mencampurkan musik disko retro dengan *electro* dan *funk*, serta segala eklektika *power pop*, menjadikan Oresama sebagai duo musisi *cutting edge* dalam gaya mereka sendiri. Kojima dan Pon mampu menyalurkan energi yang meluap dalam tiap lagunya dan mendobrak pakem bahwa musik *revivalist* biasanya kalem dan *chill*.

Oresama adalah grup yang memiliki basis di Shibuya. Oh tentu, tentu. Shibuya tak perlu diragukan sebagai salah satu kiblat musik di Jepang. Salah satu bagian dari pergerakan musik *retro* Jepang sendiri adalah lewat *genre Shibuya-kei*. Grup **Pizzicato Five** menjadi *trendsetter* yang telah hadir sejak dekade 80-an, kemudian diikuti lagi dengan belasan grup lainnya yang

PON
Vocal

juga terpengaruh dari derivatif musik pop Swedia ini. Apa yang dilakukan **Johannes Krauser II** dari band **Detroit Metal City** di siang hari? Memainkan *cover* **Hideki Kaji** di Shibuya. Walaupun musisi menganggap Shibuya-kei sebatas label dan bahkan terkesan derogatif, Shibuya-kei memiliki pengaruh yang besar dalam memperkaya warna musik Jepang. *Sense* yang ditangkap oleh Kojima dan Pon sebagai musisi yang aktif di kawasan Shibuya dapat terlihat jelas dalam setiap musik Oresama.

Hal lain yang membuat Oresama berkarakter adalah tema dan jiwa dalam setiap musiknya. Kamu bisa merasakan lagu-lagu mereka selalu dibuat dengan konsep yang *endearing*. Setiap lagunya nampak seperti mengintip isi hati seorang remaja perempuan yang penuh gejolak. Musik mereka tidak hanya ingin sebatas terdengar *edgy* dengan segala estetikanya, namun mecoba untuk dekat dan akrab dengan para perempuan muda yang tengah dimabuk cinta dan segala tetek bengek kehidupan sehari-hari mereka. Kamu bisa mendengarkan bagaimana lirik-liriknya, bagaimana pendekatan mereka pada musik *teen pop* yang imut, mampu menarik perhatian fans cewek. *It's just very relatable, you know?*

Last but not least adalah estetika yang semakin menguatkan kesan bahwa musik Oresama seperti dicomot langsung dari era 80-an. Semua ini berkat ilustrator **Utomaru** yang bertanggung jawab merancang identitas visual dari Oresama. Ia menciptakan karakter *anime* dari Kojima dan Pon, mendesain produk CD mereka, hingga menyutradarai dan menganimasikan beberapa video klip. Pendekatan yang konsisten dan koheren dari Utomaru menampilkan Kojima dan Pon dalam gaya *anime* 80-an ini membuat Oresama semakin ikonik dan mudah dikenal. Warna-warna nyelekit dan bentuk membulat khas *anime* jadul malah membuat Oresama terlihat bak grup f*uture funk* atau *vaporwave*.

Oresama punya segala materi yang matang untuk bisa menancapkan kuku mereka dalam industri musik. Yang harus mereka lakukan selanjutnya adalah tetap konsisten menelurkan karya. Jika Kojima dan Pon bisa melakukan itu, Oresama mampu menjadi t*he next big thing* di skena *anisong* Jepang.

DISKOGRAFI

2014

OOKAMI HEART
1st Single / Wolf Girl & Black Prince OP

2014

DRAMATIC
2nd Single

2015

ORESAMA
1st Album / Wolf Girl & Black Prince OP

2016

H△G × ORESAMA
3rd Single / Split single with H△G

2017

WONDER DRIVE
4th Single / Alice to Zoroku OP

2017

TRIP TRIP TRIP
5th Single / Mahoujin Guru Guru OP

Karma Wears White Ties X ODDEEO

TWO DOOR VOCALOID CLUB

Mari mengulik asyiknya berjoged dalam fusi vocaloid dan indie rock persembahan dua musisi asal Illinois, Amerika Serikat.

Skena vocaloid di negara-negara barat, terutama Amerika Serikat, awalnya berkembang agak lambat, namun punya basis penggemar yang sangat solid dan memiliki sumbangsih dalam pengembangan *voicebank* non-Jepang. Semakin maraknya penggunaan vocaloid di kalangan musisi profesional dan *mainstream*, turut mendorong munculnya berbagai jenis lagu vocaloid terbaru dan juga eksperimental! Beberapa diantaranya bahkan nampak belum pernah dicoba oleh produser-produser vocaloid asal Jepang.

Tema ini nampaknya menjadi sebuah pondasi untuk ulasan kali ini, yaitu sebuah EP kolaborasi antara dua musisi asal negara bagian Illinois, yaitu band *indie pop* **Karma Wears White Ties**, dengan produser vocaloid **ODDEEO**. EP bertajuk **Wesley Dreamers** ini merupakan sebuah fusi dari musik band organik serta vocaloid yang serba sintetis. Pertama mendengarkannya saya merasakan sesuatu yang sangat *fresh*, yang belum saya nikmati dari beberapa produser vocaloid Jepang yang menghiasi belantika. Semakin jauh saya pun terkesima, dan juga sedikit kecewa. Loh loh, ada apa gerangan?

Bagaimana Wesley Dreams bisa terjadi, semuanya dimulai saat band yang digawangi kakak beradik **Brian** dan **Jesse Flores**, serta **Julián Jerónimo**, memproduksi EP pertama mereka yang berjudul **Wesley** saja di tahun 2016 lalu. Dalam EP ini mereka menarik **Oscar Rilloraza**, alias ODDEEO, sebagai produser tambahan untuk menemani Brian. Brian menggubah lagunya, sementara ODDEEO membuat liriknya. Wesley pun sukses dirilis dan menjadi katalis bagi KWWT untuk berkarir di ranah profesional. Bagi ODDEEO sendiri, kolaborasi mereka di Wesley memunculkan ide baru yang akhirnya berujung sebagai Wesley Dreamers yang akan kita ulas sekarang.

Apa bedanya antara Wesley dan Wesley Dreamers? Hampir tidak ada, kecuali tambahan vokal dari **GUMI** yang di-*tune* ODDEEO, sedikit lirik yang diubah serta *polishing* tambahan. *So yeah*, nggak benar-benar baru karena hanya sebatas "*reimagining*," tapi masih terdengar segar. Mari mulai lewat **Flowers in Bloom** sebagai sebuah *appetizer* yang bakal memberimu gambaran seperti apa musik dari KWWT. Lagu ini punya *flow* yang sangat asyik, ditambah dengan harmonisasi vokal GUMI dengan Brian dan Jesse. Dalam **Pavlo's Cues**, kali ini giliran kakak beradik Flores yang maju sebagai vokalis *lead*; masih dengan gaya *indie rock* yang asyik dibawa joget. Liriknya terasa unik karena mereka saling bersahutan dengan GUMI, bertanya dan menjawab lirik masing-masing.

Di titik ini seharusnya kamu yang memang menyukai musik *indie rock* sudah mafhum apabila KWWT banyak terinspirasi **Two Door Cinema Club**. Oke deh, masuk ke *title track* **Chinatown Blues**, ada sedikit bumbu *synth* bergaya retro dalam *track* ini, yang membuat Chinatown Blues terasa bagaikan musik *synthpop* atau *city pop*. GUMI mendominasi di *verse*, sementara Brian dan Jesse gantian di *chorus* dengan GUMI bermain di *backing*. Nuansa city pop nampak serasi dengan estetika yang mereka tampilkan dalam video klipnya; sebuah dunia *cyberpunk* dimana GUMI berusaha untuk menggagalkan percintaan orang lain. **Valentina's Shoes** punya *pace* dan irama yang mirip dengan **Undercover Martyn**. KWWT banyak mengunakan repetisi nada dalam suksesi cepat sehingga terdengar sangat tebal dan keras. Lagu ini lagi-lagi menampilkan sahut-sahutan Brian-Jesse dan GUMI; harmonisasi yang terasa antara mereka berdua sangat kuat.

Ada satu hal yang saya suka dari tiga *track* sebelumnya, yaitu

bagaimana ODDEEO men-*tune* suara GUMI hingga terdengar cukup *suave* dan menggoda di beberapa bagian *prelude/interlude*. Hal yang sama juga bisa ditemukan dalam **Polaroid Hues**. GUMI terdengar sangat *charming* saat melakukan hitung mundur di awal lagu. Sebagai lagu penutup, Polaroid Hues merupakan tempat dimana KWWT, ODDEEO, dan GUMI nge-*jam* bareng dan bersenang-senang. Mereka saling bernyanyi bersama, dan terasa sangak klop. *It's a load of fun.* Namun, Wesley Dreamers tak berakhir di sini karena ada bonus *remix* Chinatown Blues dari **Jamie Paige**, serta Polaroid Hues dari **CircusP** dan **Hatsune Miku**. CircusP merupakan nama yang cukup menarik bagi saya karena ia merupakan salah satu dari sebagian kecil produser vocaloid luar Jepang yang mampu meraih popularitas di komunitas vocaloid negeri sakura. *He worked with* **kz**, *man!*

Wesley Dreamers, sekali lagi bukan sesuatu yang baru jika kita melihatnya dari sudut pandang musik secara luas. Namun dalam ranah vocaloid, Wesley Dreamers merupakan satu ranah baru yang telah dijelajahi oleh ODDEEO bersama KWWT. Awalnya memang saya agak menyayangkan Wesley Dreamers nampak hanya sebatas ekspansi dari EP Wesley yang asli, namun para akhirnya saya pun menyukai keduanya. Harmonisasi dan *chemistry* antara KWWT dan GUMI yang diulik oleh ODDEEO membuat saya jatuh hati. Mensinergikan analog dan digital bukan perkara mudah, namun mereka berhasil melakukannya. (**mca_trane**)

WESLEY DREAMERS

Karma Wears White Ties (2017)

Serial: Vocaloid
Komposisi, Aransemen: Brian Flores, Oscar Rilloraza, Jamie Paige, CircusP
Vokalis: Brian Flores, Jesse Flores, GUMI, Hatsune Miku
Genre: Indie Pop, Indie Rock
Label: Vocallective Records

TRACKLIST

1. Flowers in Bloom
2. Pavlo's Cues
3. Chinatown Blues
4. Valentina's Shoes
5. Polaroid Hues
6. Chinatown Blues (Jamie Paige Remix)
7. Polaroid Hues (CircusP Remix)

DID YOU KNOW?

Video klip Chinatown Blues dianimasikan oleh ODDEEO sendiri. Selain musisi, ia juga merupakan seorang ilustrator dan animator freelance. Video klip tersebut menampilkan GUMI, ODDEEO dalam penampilan avatar robotnya, serta ketiga anggota Karma Wears White Ties. Chinatown Blues menceritakan tentang tingkah GUMI yang senang menjahili pasangan lain, karena percintaannya telah kandas dua kali. Namun, usaha tersebut selalu digagalkan oleh ODDEEO. ODDEEOO juga menggunakan konsep video klip yang sama untuk lagunya yang lain, misalnya This_feeling_is_a_cliché.

Ketika berhadapan dengan istilah *driving music*, apa yang kamu bayangkan? Bisa saja sebuah lagu santai untuk menemani perjalanan menyusuri jalanan gunung yang sunyi dan berkelok sehingga mampu menggugah perasaan dalam hati. Atau, bisa saja sebuah lagu yang *pumping* dan menghentak untuk membuatmu terjaga memacu mobil di jalan tol dalam kecepatan tinggi. Setiap orang punya definisi sendiri-sendiri soal *driving music* favorit mereka, dan tak mungkin mengotak-ngotakan secara *saklek* bahwa "*driving music* itu nggak pol kalau nggak kenceng" atau "*genre*nya harus begini".

Tema *driving music* inilah yang menjadi benang merah dari album fisik kelima **crafTUNER** berjudul **Intersection**. Album ini merupakan hasil kolaborasi dengan komunitas *itasha* terbesar di Indonesia, yaitu **Ita Indonesia**; dimana mereka berperan sebagai produser dari album ini. Hmm,

crafTUNER

TOO FAST FOR ROAD USE

Kolaborasi crafTUNER dengan Ita Indonesia menghasilkan album driving music berirama cepat. Namun, driving music bukan soal melaju cepat saja.

penasaran dengan kolaborasi yang *unlikely* antara *circle* musik dan komunitas otomotif ini? Kencangkan sabuk pengaman dan siap-siap untuk dengarkan album *driving music* yang... sayangnya ada di bawah ekspektasi.

Kita mulai dengan **Gone to Dawn** dari **idoyklik**, sebuah nomor instrumental bergaya *nu metal* yang akan sangat mengingatkanmu dengan **Linkin Park**. Ia punya bagian gitar yang oke dalam padu-padan musik rock keras dan selintingan *synth* serta efek *scratching* khas **Joe Hahn**. *Sample* vokal nampak jelas hendak menarik inspirasi dari **Chester Bennington**. Kemudian ada

Nova Highway dari **aoWAVE**, yang mana buat saya merupakan salah satu *track* terbaik dari album ini. Ia membalut ketukan *beat* khas *drum & bass* dengan permainan piano *soulful*. Mungkin inilah jadinya apabila **millstones** membuat musik untuk **Ridge Racer**.

Sementara itu, **Guilty Drive** dari **Mixtrelle** terasa seperti musik *rhythm game* klasik. Bayangkan karya **Forte Escape** dengan *string* cepat dan melodi *lead* yang simpel namun tetap *intricate*. Ia juga punya *bassline* khas **Isamu Ohira** di game-game **Gran Turismo**. Apa yang membuat Guilty Drive lebih nendang adalah *beat*nya yang terasa sangat *house*. Satu lagi lagu yang sangat menonjol adalah **Rocket Lantern** dari **Farhan**, mengkombinasikan elemen *house* dan EDM ekspresif ala **Madeon** dengan beberapa melodi *lead* dan *string* bergaya oriental.

Unfortunately things starts going downhill from here on. **Vamaera** yang pada dua album sebelumnya selalu menampilkan karya yang solid dan menonjol kini mencoba meraba-raba *genre* rock bersama **Mayuko** di lagu **Ravage**. Saya rasa tak ada salahnya mencoba sesuatu yang baru, namun di sini jatuhnya biasa-biasa saja, *nothing extraordinary*. Keluar dari *comfort zone* juga menjadi tema yang menggaris bawahi **Shooting Star** dari **PG.2125** yang mencoba irama-irama *drum & bass* ekspresif alih-alih terjebak di gaya *brostep*. idoyklik kembali hadir lewat **Journey's Call**. Masih mempertahankan gaya *nu metal*nya, namun kali ini lebih bebas dan tidak terpaku dengan gaya-gaya yang sudah ada dan populer.

Kejutan hadir lewat sebuah nomor *hardcore* dari produser veteran **typeMARS** sebagai musisi tamu di album ini. **Growlix** merupakan sebuah musik yang memang tipikal *hardcore* dengan *beat* cepat dan *synth* penuh warna untuk sebuah pengalaman dugem tipikal. **REDSHiFT** nampaknya masih mencoba untuk *settle down* lewat **One Last Drive** bersama **IA**. Ia merupakan sebuah *track future bass* santai yang banyak bermain di progresi *chord* dan juga manipulasi ritme. Terakhir ada lagu **Escape** dari produser baru **Kucing Liar**, menampilkan sebuah *mixture* antara *synthwave* dan *chillwave* dengan *lead* gitar khas *city pop*.

Jika bicara soal keseluruhan Intersection sebagai sebuah album kompilasi *driving music*, sayangnya hanya ada beberapa saja yang mampu memenuhi kriteria tersebut. Judul seperti Gone to Dawn, Nova Highway, Rocket Lantern dan Escape dapat dengan mudah membawamu dalam imaji dan sensasi berkendara yang mengasyikkan. Sementara itu dalam *track* lainnya, walaupun memiliki *production value* dan juga materi solid sebagai sebuah musik *standalone*, membayangkannya sebagai sebuah *driving music* justru malah *hit and miss*. Dibanding kompilasi *driving music*, sepertinya lebih cocok disebut kompilasi musik *rhythm game* karena lebih menonjolkan aspek *speed* dan kompleksitas melodi dibanding mengeluarkan emosi yang sesuai untuk berkendara.

Kesimpulan ini membawa saya kembali ke akar dari Intersection, yaitu kolaborasi antara crafTUNER dengan Ita Indonesia. Intersection hanyalah entri terbaru dari koleksi album crafTUNER dengan *branding* Ita Indonesia. Tanpa mengurangi rasa hormat kepada para kreator dan proses kreatifnya, bagi saya kolaborasi ini belum bisa memenuhi ekspektasi dan *hype* para penggemar akan sebuah kolaborasi yang membaurkan dua hal terbaik dari kedua *circle*: musik dan otomotif. Sebuah album yang baik, namun dibangun dalam *platform* kolaborasi yang tidak bisa dimaksimalkan. (**mca_trane**)

INTERSECTION

crafTUNER (2017)

Serial: Vocaloid
Komposisi, Aransemen: idoyklik, aoWAVE, Mixtrelle, Farhan, Vamaera, PG.2125, typeMARS, REDSHiFT, Kucing Liar
Vokalis: Mayuko, Megurine Luka, IA
Genre: Electronica, Rock, Nu Metal, Hardcore, House, EDM, Drum & Bass, Future Bass, Synthwave
Label: Indie

TRACKLIST

1. Gone to Dawn
2. Nova Highway
3. Guilty Drive
4. Rocket Lantern
5. Ravage (feat. Mayuko)
6. Shooting Star
7. Journey's Call
8. Growlix
9. One Last Drive
10. Escape

DID YOU KNOW?

typeMARS seharusnya bukan nama asing bagi kamu yang mengikuti skena musik doujin Touhou atau rhythm game. Berasal dari Bontang, Kalimantan Timur, produser musik ini sudah banyak terlibat dalam berbagai album kompilasi Touhou bergaya hardcore/J-core di luar negeri. Musiknya pun sudah tampil dalam beberapa game rhythm populer seperti Pump It Up, Zyon, dan Dynamix.

I DON'T WORK

KOHH (2016)

Serial: Groove Coaster, Vocaloid
Komposisi, Aransemen: Chiba Yuuki, TeddyLoid
Vokalis: Chiba Yuuki, IA
Genre: Hip-hop, Trap, Vaporwave, Electro
Label: Gunsmith Production

Musik vocaloid memiliki *spirit* seorang penjelajah, karena sifat dari karya vocaloid sendiri adalah sebuah eksplorasi besar dan tanpa batas. Karena tanpa batas pula, kadang muncul sesuatu yang aneh dan hanya mampu ditalar oleh penciptanya sendiri.

Masuklah **KOHH**, *rapper* dan *fashion model* asal Jepang yang tengah naik daun. Kolaboratornya merupakan nama-nama besar, mulai dari **Utada Hikaru** (AMH Magz sudah pernah mengulas kolaborasinya) hingga **Keith Ape** dan **Frank Ocean**. **Taku Takahashi** menyebut KOHH sebagai salah satu pemain utama dalam skena *hip-hop* Jepang yang tengah memasuki era renaisans; senantiasa mengangkat tema kekerasan dan narkoba yang nampak tabu di Jepang. Namun seperti itulah kehidupan KOHH; ayahnya bunuh diri sambil giting, dan ibunya kecanduan narkoba.

Lagu yang akan saya ulas adalah **I Don't Work**, dirilis secara digital untuk game **Groove Coaster** versi *smartphone*. Ada dua versi dari lagu ini; pertama original dari KOHH sendiri, dan *remix* dari **TeddyLoid** yang menggandeng **IA**. Kesan pertama saat mendengarkannya, saya hanya bisa bilang **WHAT THE HELL**. Untuk seorang *rapper* yang banyak mengangkat isu narkoba, lagunya sendiri nampak dibuat bagai dalam pengaruh narkoba. *Beat* santai yang berpadu dengan *bass* super dalam, ditambah dengan *rapping* KOHH yang terdengar meracau seperti orang sakau dan sedih. Estetika *vaporwave* bisa terasa dan menambah keanehan tersendiri, membuatnya terlihat seperti *sadboi* ala **Yung Lean**. Tapi keanehan tidak sampai di situ saja. Dalam versi IA kamu hanya bisa bertanya-tanya apa yang terjadi. *Genre*nya berubah drastis menjadi *electro* penuh *glitch* sana-sini. Saya sangat menyarankan untuk menonton video klipnya karena dijamin bakal bikin bingung. Kapan lagi lihat video MMD *super lo-fi* dengan efek 3D malas, *overlay* yang sama malasnya, dan-**ASTAGFIRULLAH!! IA NGE-DAB! SAUDARA-SAUDARA, IA MELAKUKAN DAB BERSAMA BELASAN TENGKORAK DI BELAKANGNYA!!** (**mca_trane**)

LUKA

Kekal (2015)

Serial: Vocaloid
Komposisi, Aransemen: Jeff Arwadi, Anonim
Vokalis: Megurine Luka, Anonim
Genre: Progressive, Heavy Metal, Experimental, Alternative, Avant-Garde
Label: Indie, Vocallective Records

Tahukah kamu? Luka dalam bahasa Indonesia adalah, luka. Ya memang nggak penting, namun inilah headline utama dari EP tahun 2015 milik band Kekal, yaitu Luka. Ia tidak hanya bercerita tentang luka pada badan, namun juga menampilkan vokal dari Megurine Luka!

Nama Kekal lebih dikenal oleh penggemar musik metal sebagai salah satu dari segelintir band heavy metal dari Asia Tenggara yang mampu menciptakan breakthrough di mancanegara. Seiring waktu, musik Kekal berkembang ke arah yang lebih eksperimental dan dipengaruhi genre lain seperti jazz fusion dan electronica. Saat ini Kekal tidak punya anggota tetap, namun rilisan terbaru mereka selalu digawangi oleh produser Jeff Arwadi.

3/4 dari isi Luka diambil dari album Multilateral yang telah rilis lebih dulu. Dua track awal Neutrality dan Crossroads merupakan alternative mix dari lagu aslinya. Wound of Desolation merupakan materi baru dan eksklusif, sementara The Unwritten langsung berasal dari Multilateral.

Mendengarkan kesemuanya, saya langsung terbelalak. Musik Kekal ini bukanlah sesuatu yang biasa saya nikmati saat menyambangi musik rock vocaloid. Neutrality terdengar sangat cepat, sangat kasar, mentah, dan marah. Luka ditaruh di verse sementara dalam reff adalah suara growl dari vokalis anonim. Favorit saya adalah Crossroads yang menampilkan dualisme unik antara harmoni melodi dengan deru gitar dan drum layaknya senapan mesin.

Wounds of Desolation mulai melipir ke sisi eksperimentasi Kekal yang lebih condong ke suara-suara ambien sintetis; sesuatu yang nampak menjadi habitat alami dari Luka. Kemudian The Unwritten masuk ke ranah trash metal yang sangat kering. (mca_trane)

WONDER DRIVE

ORESAMA (2017)

Serial: Alice to Zoroku
Komposisi, Aransemen: Kojima Hideya
Vokalis: Pon
Genre: J-Pop, Synthpop
Label: Lantis

Kita sudah mengulas **ORESAMA** dalam rubrik sebelumnya. Meski begitu, seperti apa lagu mereka secara individu? Mari kita kupas satu per satu, dengan *single* terbaru mereka **Wonder Drive** sebagai subjeknya.

Single satu ini merupakan *single* pertama mereka dalam naungan label **Lantis**, setelah bertahun-tahun menikmati petualangan mereka di skena *indie* Shibuya. Meski begitu, **Yamaha** masih menjadi label induk bagi **Kojima Hideya** dan Pon sebagai pemenang dari salah satu kontes musik mereka. Berbicara dalam konteks *marketing*, mendapat bekingan dari Lantis memang bagus untuk publisitas. Namun apakah ada harga yang harus dibayar demi hal itu?

Entah berusaha untuk bereksperimen atau tuntutan label, kita bisa menyimak *title track* dari *single* ini tidak terdengar laiknya lagu-lagu ORESAMA yang biasanya. Kojima banyak bermain di *string* nyelekit serta *chord* yang lebih kekinian. Pun dengan Pon yang memilih suara yang lebih *cutesy* dalam lagu ini. Wonder Drive dalam bentuknya yang seperti ini sudah memenuhi tugas yang baik sebagai lagu pembuka *anime* **Alice to Zoroku**.

Saat mengulas Wonder Drive saya mencoba meraba-raba dimana kekurangan dari lagu tersebut. Di *track* **Nee Kamisama**, barulah saya mendapatkan jawabannya, yaitu *riff* gitar! Absen dalam Wonder Drive, Kojima kembali menampilkan permainan gitar elektrik yang senantiasa menjadi melodi *lead* dalam lagu-lagu ORESAMA. Nee Kamisama kembali lagi ke formula inti ORESAMA, yakni sebuah musik pop dengan konsep *revivalist*.

Kalau kita bicara soal eksperimen, tak ada yang lebih mencengangkan selain *track* terakhir **Sweet Room** dimana ORESAMA kini memainkan sebuah lagu *ballad* bernuansa *jazzy pop*! Walaupun lagu ini tak terdengar jelek, rasanya janggal karena dalam musik mereka yang paling emosional, ORESAMA tidak harus memainkan sebuah nomor lambat. Selalu ada energi yang mengalir di setiap lagunya, dan hal ini tidak saya temukan di dalam Sweet Room. (**mca_trane**)

CALLING YOU

angela (2017)

Serial: Blame!
Komposisi, Aransemen: atsuko, KATSU
Vokalis: atsuko
Genre: Electronica
Label: King Records

Dalam ranah musik *anisong*, nama **angela** mungkin tak sebesar atau seharum grup atau duo yang lain. Apalagi karena musik-musik mereka tidak selalu hadir dalam judul-judul *anime* terpopuler. Namun, mereka tetaplah sebuah duo anisong dengan pengikut setia.

Kamu tentu sudah bisa menangkap bahwa angela bukanlah nama panggung seorang penyanyi. Merupakan grup yang terdiri dari dua *songwriter* **KATSU** dan **atsuko**, angela memiliki gaya bermusik yang lebar; kadang *gritty* dan kadang bisa *upbeat* dan mirip-mirip dengan dangdut.

Karya terkini dari angela adalah kolaborasi dengan **fripSide** untuk anime **Ajin**. Selepas itu mereka kembali lagi dalam proyek *anime* milik **Polygon Pictures**, yaitu dengan memainkan lagu tema dari film **Blame!**, yaitu **Calling You**. Berbeda dengan lagu-lagu angela sebelumnya, Calling You terasa jauh lebih gelap dan *sinister*. Lagu ini merupakan sebuah nomor *electronica* dengan pengaruh *industrial*. Calling You banyak memainkan nada-nada ambien yang *somber*, serta *synth lead* yang lugas.

Benang utama dari lagu ini adalah vokal milik atsuko yang di-*autotune* berat. Alih-alih menampilkan warna suara *husky* yang menjangkau tinggi, atsuko bermain nyaman di nada rendah sementara *autotune* memainkan sihirnya. Walhasil, atsuko terasa seperti diproduseri **Yasutaka Nakata**, walaupun seyogiyanya lagu ini bukanlah sebuah nomor *electropop* yang *edgy* dan futuris. Tentunya hal itu tak cocok bersandang dalam dunia Blame! yang memang futuris namun sangat *gritty*.

Calling You merupakan bentuk rehat sejenak bagi angela dari gaya mereka yang biasanya. Memang pada awalnya terasa janggal, namun lagu ini tidak begitu buruk, kok. (**mca_trane**)

AMH KNOWLEDGE CENTRE

technologia·knowledge
know who·in real life

BMW R75 GESPANN

BMW R75 GESPANN

Saat era Perang Dunia Kedua, Jerman tidak hanya mengandalkan tank dan pesawat untuk menggempur lawan. Mereka bereksperimen dengan berbagai jenis kendaraan untuk memaksimalkan serangan. Salah satu yang digunakan adalah *sidecar* BMW R75 Gespann.

Pada tahun 1930 BMW mulai menunjukkan taringnya dalam teknologi sepeda motor. Mereka lalu mendapat permintaan dari pemerintah Jerman untuk membuat sepeda motor yang bisa dipersiapkan untuk perang pada tahun 1938. Purwarupa pertama dibuat berdasarkan sepeda motor R71.

Namun dari purwarupa mereka menyadari perlu dibuat mesin 750cc yang lebih bandel. Ini untuk mengatasi kondisi saat dioperasikan di medan pertempuran yang pastinya bisa memperumit perawatan motor. Mesin baru memiliki tenaga 26 HP dengan bobot total sepeda motor 420 kg. R75 bisa melaju hingga 80 km/h dengan jarak tempuh mencapai 350km di jalanan ideal.

Bak penumpang atau juga disebut *sidecar*, bisa ditambahkan atau dilepas. Sidecar ini dibekali teknologi *locking differential* sehingga membuat R75 lebih mudah dikendalikan bila dibandingkan sidecar sebelumnya. Juga tersedia rasio gigi untuk kondisi jalan beraspal dan tanah biasa. *Sidecar* ini selain untuk penumpang, juga ditambahi kotak bahan bakar. Bila sedang tidak membawa penumpang, bisa digunakan untuk membawa logistik ringan. Beberapa jenis produksi dibekali senapan mesin yang cukup berguna saat melawan infantri.

BMW saat itu memiliki saingan dengan desain mirip, Zundapp KS 750. Secara teknis sepeda motor Zundapp memiliki kualitas lebih baik. Kondisi perang Jerman melawan negara sekutu membuat mereka harus bekerja sama agar kapasitas produksi meningkat. Mereka melakukan standarisasi bagian suku cadang yang menyusun R75 dan KS 750. Setidaknya hingga 70% suku cadang bisa digunakan saling silang. (**omega8719**)

TOMOSE SHUNSAKU

twitter.com/tomose_shunsaku

Tomose Shunsaku adalah ilustrator kelahiran 29 September di prefektur Fukuoka. Memulai debut sebagai eromangaka di COMIC Potpurri Club. Pernah terlibat sebagai ilustrator AKABEiSOFT2 dengan rilisan game Akatsuki no Goei. Baru-baru ini merilis artbook ilustrasi LN Youzitsu.

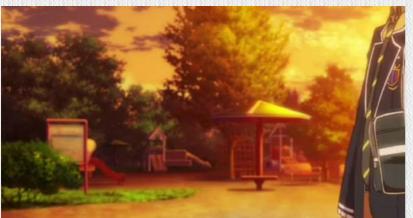
Bila sudah sering melihat ilustrasinya, mudah dikenali dari cara pewarnaan gradasi dan bola mata. Dia lebih sering menggambar karakter bishoujo. Sehingga untuk karakter laki-laki terlihat kurang keren.

Eromanga-sensei

Lokasi kencan Yamada Elf dengan Masamune mengambil lokasi di sekitar stasiun Iidabashi. Stasiun ini terletak di Chiyoda Tokyo. Mereka istirahat dan berbincang sejenak di CANAL cafe. Mereka menyediakan menu Italia dengan lokasi pemandangan sungai dan kota. http://www.canalcafe.jp

ENTRANCE
THAI
FOOD

Masamune-kun no Revenge

Beberapa lokasi referensi Masamune-kun no Revenge berada di sekitar stasiun Kichijoji. Taman bermain Inokashira juga muncul sekilas.

AVE-FUN
lollmao·game

PHOENIX WRIGHT
Ace Attorney
ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Dengan barang bukti, deduksi, dan Objection ! Nasib terdakwa ada di tangan kalian !

Visual Novel biasanya identik dengan kisah percintaan yang terbagi ke dalam banyak rute heroine. Sepanjang berjalannya waktu, beragam inovasi Visual Novel muncul dengan adanya perubahan cerita, contohnya ceritanya bergenre science fiction atau masih berupa romance namun diselingi dengan RPG di beberapa scene tertentu. Tapi bagi Capcom, mereka punya ide yang unik, yaitu mencampurkan VN dengan investigasi kejahatan yang berujung pada pengadilan.

Game tersebut bernama Phoenix Wright : Ace Attorney atau dikenal juga dengan Gyakuten Saiban (逆転裁判) dalam versi Jepang. VN buatan Capcom ini mulai mencatatkan sejarahnya sebagai VN dengan tema crime investigation + court trial sejak dirilis pada tahun 2001 untuk platform GBA. Disini kita akan bermain sebagai Phoenix Wright (Naruhodo Ryuuichi dalam versi Jepang), seorang pengacara yang baru memulai kariernya. Namun, karier pertamanya cukup berat karena ia ditugaskan untuk membela temannya, Larry Butz sebagai terdakwa dalam kasus pembunuhan pacarnya di persidangan. Untungnya pada saat itu ia didampingi bosnya, Mia Fey sembari memberinya pengajaran apa saja yang harus dilakukan ketika sidang. Mampukah Phoenix menyelesaikan kasus pertamanya yang misterius ini dan membebaskan temannya dari tuduhan pembunuhan ?

Games

Sejak dirilis kali pertama pada tahun 2001 di GBA, seri ini berkembang menjadi seri lanjutan dan sudah ada di berbagai platform bertipe handheld. Game ini juga dibuatkan kompilasi dan remake untuk Nintendo DS, Nintendo 3DS, Android dan iOS. Sebelum mengenal lebih jauh tentang gamenya, berikut ini adalah game Phoenix Wright yang sudah dirilis oleh Capcom.

Phoenix Wright Ace Attorney

Phoenix Wright Ace Attorney : Justice For All

Phoenix Wright Ace Attorney : Trial and Tribulations

Apollo Justice Ace Attorney

Phoenix Wright : Ace Attorney – Dual Destinies

Phoenix Wright : Ace Attorney – Spirit of Justice

Ace Attorney Investigation : Miles Edgeworth

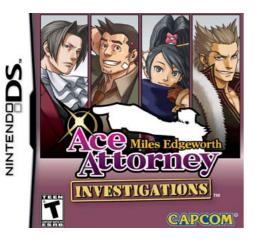
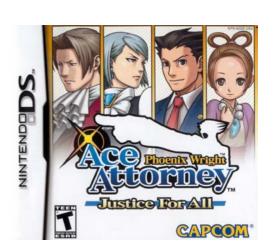
Ace Attorney Investigation : Miles Edgeworth 2

Dai Gyakuten Saiban 1

Dai Gyakuten Saiban 2

Pada awalnya, Phoenix Wright Ace Attorney hanya dirilis di Jepang saja, namun karena Capcom punya tradisi untuk melokalisasi gamenya ke dalam versi Inggris, akhirnya dibuat versi Inggrisnya yang dirilis pertama kali untuk platform NDS. Lokalisasi ini diterima dengan positif oleh pemain di belahan bumi bagian barat, bahkan seri ini menjadi salah satu seri yang cukup terkenal disana. Tiga game pertama Phoenix Wright Ace Attorney pun juga di-remake ke platform NDS baik versi Jepang maupun Inggris. Namun untuk game pertamanya ditambahkan episode baru berjudul Yomigaeru Gyakuten (Rise from Ashes di versi Inggris) yang hanya ada di NDS saja.

Pada game ke-4 (Gyakuten Saiban 4), dimunculkan karakter baru bernama Odoroki Housuke / Apollo Justice yang juga sama-sama seorang pengacara baru yang kaget bahwa kasus pertamanya adalah membela Naruhodo Ryuuichi (Phoenix Wright) yang diduga melakukan pembunuhan. Lalu untuk game yang berjudul Dai Gyakuten Saiban, ceritanya bersetting di era Meiji dimana Jepang baru menerima pengaruh barat termasuk penerapan aturan hukum di negara tersebut. Di era Meiji ini kita bermain sebagai Naruhodo Ryuunosuke, buyut dari Naruhodo Ryuuichi yang mencoba meniti karir sebagai pengacara di era dimana hukum masih berjalan progresif di Jepang.

Seri ini juga memiliki spinoff yang berjudul Gyakuten Kenji / Ace Attorney Investigation : Miles Edgeworth yang berfokus pada jaksa jenius Mitsurugi Reiji (Miles Edgeworth), namun untuk seri spinoff ini tidak ada bagian persidangan, melainkan hanya investigasi di TKP sekaligus menentukan siapa pelaku sebenarnya di saat itu juga. Meski begitu beberapa cameo dari seri Gyakuten Saiban muncul disini baik itu karakter maupun berupa teks saja. Waktu yang menjadi setting spinoff ini berada di antara akhir Gyakuten Saiban 3 dan awal Gyakuten Saiban 4.

Game ini pada dasarnya berupa VN, namun karena VN ini bertemakan crime investigation + court trial, kalian ditugaskan untuk mencari barang bukti dan menyambungkannya dengan kasus yang kalian emban dan membela terdakwa dengan barang bukti yang kalian punya di pengadilan di setiap episode. Biasanya di setiap episode, kalian akan melihat sebuah intro tentang kasus yang akan tampil di episode tersebut. Terkadang beberapa diantaranya menampilkan pelaku sebenarnya dari kasus yang sebagian besar pembunuhan ini, baik secara langsung maupun siluetnya saja. Intro ini ditampilkan sebagai acuan dan menerka-nerka seperti apa kasus yang terjadi di episode tersebut dan siapa pelaku sebenarnya.

Gameplaynya sendiri umumnya terdiri dari 2 bagian yaitu Investigasi dan Pengadilan. Namun untuk episode pertama di setiap game, kalian akan langsung berada di ruang sidang sambil mempelajari tutorial dari game ini. Semakin jauh progress permainan, kasusnya akan bertambah sulit dan seringkali terjadi plot twist yang tak terduga, bahkan tersedia pula jebakan yang bisa mengacu kalian pada Game Over. Yap, kalian dinyatakan game over kalau kalian tidak bisa membuktikan kebenaran dan menyingkap pelaku sebenarnya ketika di ruang sidang. Untuk lebih jelasnya, penulis akan menjabarkannya ke dalam dua bagian.

Investigasi

Untuk bagian ini, tampilannya berupa percakapan dengan para tokoh mengenai kasus yang kalian hadapi, dan tidak lupa pula kalian harus menyelidiki barang bukti ketika kalian bergerak ke beberapa tempat tertentu. Disini juga tersedia menu untuk menunjukkan barang bukti ke orang yang ada di tempat tersebut untuk mengorek informasi lebih dalam, baik itu motif di balik pembunuhan sampai informasi beberapa orang yang muncul di tiap episode. Pada game kedua dan ketiga, muncul sebuah sistem baru bernama Magatama yang berguna untuk membongkar rahasia orang yang menyembunyikan fakta dari topik yang ditanyakan. Biasanya ditunjukan dengan efek background yang berwarna negatif seketika dengan munculnya gembok yang disebut Psycho Lock. Jumlahnya bervariasi tergantung seberapa dalam rahasia yang disembunyikan oleh orang yang kita tanya. Paling banyak berjumlah 5 buah gembok yang berarti rahasianya semakin dalam.

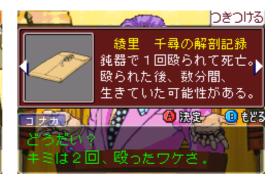
Lalu bagaimana cara membuka gembok tersebut ? Kalian harus menyiapkan sejumlah barang bukti yang penting untuk bisa membukanya. Namun hati-hati karena kalau salah menyodorkan barang bukti, Health Bar kalian akan berkurang sebanyak bagian yang ditampilkan di bar tersebut. Jadi kalian harus menemukan barang bukti yang benar supaya kalian bisa mendapat informasi penting sekaligus progress cerita juga akan berjalan. Pastikan juga kalian harus menyimak baik-baik barang bukti yang ada dan korelasinya dengan percakapan, terkadang muncul petunjuk yang berguna untuk membuka gembok.

Pengadilan

Sesuai namanya, kalian akan membela klien sebagai pengacara dalam kasus yang menimpanya. Di ruang sidang ada 3 pihak yang menentukan vonis terhadap terdakwa, yaitu jaksa, pengacara, dan hakim. Sementara sidang berlangsung, perhatikan setiap perkataan yang ada karena ini bisa jadi clue untuk untuk kita menyelesaikan sidang ini. Karena kalian akan dihadapkan pada kesaksian para saksi yang dihadirkan oleh pihak jaksa penuntut umum dan kita sebagai pengacara diwajibkan untuk menginterogasi kesaksian para saksi tersebut.

Setiap kesaksian yang diberikan biasanya ada kontradiksi dengan barang bukti yang kita punya, untuk itu pastikan untuk selalu memperhatikan setiap perkataan dan ekspresi saksi ketika bersaksi di ruang sidang. Ketika kesaksian selesai, giliran kita sebagai pengacara untuk menginterogasi setiap kesaksian yang disampaikan. Berikut ini adalah cara-cara untuk menguak kebohongan serta kontradiksi para saksi dari kesaksiannya :

Namun kalian harus berhati-hati. Karena kalau menyodorkan barang bukti yang salah, kalian dikenakan penalty berupa pengurangan marka tanda seru sebanyak satu kali (game pertama) / bagian dari Health bar (game kedua dan seterusnya). Kalau marka tanda seru / Health bar ini habis maka kalian tidak bisa menyatakan bahwa klien kalian tidak bersalah dan akhirnya mendapat vonis bersalah yang mengacu pada Game Over.

Walaupun kalian sudah menemukan kontradiksi dalam sebuah kesaksian, kalian akan diminta pertanggungjawaban atas pernyataan kalian tadi, yang biasanya ditanyakan kembali oleh hakim atau oleh pihak jaksa penuntut umum. Bahkan seringkali pihak jaksa meremehkan kalian karena masih ada rentetan kesaksian lagi yang siap untuk membuat klien kalian bersalah, tak jarang kalau persidangan disini biasanya terdiri dari 5-6 kesaksian dengan jumlah persidangan 3 kali dalam satu kasus. Sekali lagi, kalian harus berhati-hati dalam menunjukkan kontradiksi tersebut, jangan sampai kalian mengalami Game Over yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Jadi berhati-hatilah dan selalu teliti dalam segala hal yang ada di persidangan, baik itu dari barang bukti sampai ke teks percakapan yang muncul.

Cara mudah menguak kebenaran di pengadilan

1. Ketika kesaksian disampaikan (sebelum kita mendapatkan kesempatan untuk menginterogasi), pastikan untuk menyimak kesaksiannya baik-baik dan selalu cek barang bukti yang kita punya di Court Record (法廷記録) karena biasanya muncul kontradiksi dan kerancuan dari kesaksiannya.

2. Apabila cara no 1 belum bisa menemukan kontradiksi dari kesaksian tersebut, maka lakukan rangkaian pertanyaan untuk mengorek informasi lebih dalam dari kesaksian tersebut dengan ゆさぶる (Yusaburu) / Press dalam versi Inggris.

3. Sodorkan barang bukti ketika kalian berhasil menemukan kontradiksi setelah melakukan cara no 1 / no 2. Lakukan langkah yang bernama つきつける (Tsukitsukeru) / Present di versi Inggris, kemudian tunjukkan barang bukti yang tepat dengan pernyataan yang ada kontradiksinya.

Mungkin kalian berpikir, apa sih yang menarik dari VN ini? Pertama dari tema yang dibawakan. Jarang lho ada VN yang membawa tema pengadilan, karena kebanyakan VN biasanya bertema romance, adventure yang diselingi RPG, horror, dan masih banyak lagi. Tema crime investigation sendiri sebenarnya sudah ada, kebanyakan VN berbahasa Inggris. Namun tema pengadilan yang dibawakan oleh Ace Attorney ini terbilang unik dan belum ada di sejarah VN, nah Ace Attorney ini bisa dibilang sebagai pionir dari VN bertema pengadilan.

Kedua dari cerita yang ada di setiap kasus. Umumnya kasus kejahatan pasti ada berbagai macam plot twist yang tak terduga, yang biasanya diprakarsai oleh rencana dari pelaku itu sendiri. Begitupula di Visual Novel ini, tak hanya dari investigasi namun di pengadilan pun juga sering terjadi plot twist. Umumnya pihak jaksa di VN ini berada pada pihak jahat yang melindungi pelaku sebenarnya, yang terkadang ketika pelaku sebenarnya ini berhasil terpojok oleh pengacara ketika bersaksi, jaksa akan memutarbalikkan dan membanting statement pengacara atas kontradiksi kesaksian si pelaku ini. Belum lagi, di game ini ada beberapa jaksa yang melakukan penghilangan barang bukti krusial sampai membuat barang bukti fiktif yang dipakai untuk menjatuhkan klien / melindungi pelaku sebenarnya. Rangkaian plot twist dan intrik ini juga menjadi salah satu poin plus dari VN ini.

Yang ketiga adalah improvisasi gameplaynya. Di setiap game ada gameplay yang baru dan cukup interaktif juga, contohnya pada game kedua dan ketiga yang mengenalkan sistem Magatama dan Psycho Lock untuk membongkar rahasia yang disembunyikan oleh orang-orang penting di setiap kasus ketika memainkan bagian Investigasi. Meski terlihat tidak logis dan penuh magic, setidaknya ini merupakan cara yang unik untuk menguak rahasia di balik informasi yang kita tanyakan.

Contohnya ada sistem yang bernama Perceive / 見抜く di game ke-4, yang digunakan untuk membongkar rahasia para saksi ketika memberikan kesaksiannya. Sistem ini memungkinkan kita untuk melihat gerak-gerik aneh yang seringkali muncul di beberapa statement tertentu, misalnya kebiasaan kecil yang gak sadar atau mencurigakan, yang biasanya muncul ketika saksi menjadi gugup saat mengucapkan kesaksian tertentu. Tinggal cari dan pilih gerakan yang mencurigakan.

Pada game ke-5 diperkenalkan sistem Mood Matrix, yang berguna untuk menyelidiki emosi para saksi ketika kita bertanya lebih detail tentang kesaksian yang diberikan. Dari pertanyaan tersebut, saksi akan menunjukkan emosinya entah itu marah, sedih, senang, dll yang menunjukkan informasi sebenarnya yang disembunyikan atau kontradiksi dari kesaksian yang sudah diucapkan. Di game ke-6 muncul sistem bernama Mitama no Takusen, yang berfungsi untuk mendeteksi ingatan korban sebelum mati yang disampaikan lewat panca indera yang hanya berlaku di pengadilan salah satu negara di game ini. Dengan sistem ini, kalian bisa menyelidiki panca indera yang disampaikan dari ingatan korban dan mengetahui kebenaran dari kasus ini, sekaligus untuk mematahkan kesaksian para saksi juga.

Adakah kekurangan dari game ini? Pasti ada, namun yang kekurangan paling penting adalah dari improvisasi gameplaynya. Di satu sisi memang unik dan interaktif karena dapat membantu kita menyingkap fakta yang sebenarnya dari setiap kasus. Namun kalau berpikir secara realistis, hal ini merupakan hal yang tak logis dan bisa jadi dianggap curang karena pemain jadi asal tebak saja karena ada fitur save di tengah-tengah permainan. Padahal game yang seperti ini harusnya membuat kita untuk menggunakan logika dan pikiran supaya bisa mengetahui motif dan fakta dari kasus yang kita emban. Kekurangan juga tergantung kepada kalian sendiri, mau benar-benar mendalami ceritanya atau cuma sekedar main untuk mendapat game clear.

Kemudian, beberapa game seri ini juga ada yang tidak dilokalisasi ke dalam bahasa Inggris, sehingga bagi yang tidak menguasai bahasa Jepang akan kesulitan juga. Tapi setidaknya masalah yang satu ini sudah dituntaskan dengan mayoritasnya gamenya yang dilokalisasi ke bahasa Inggris. Meski gamenya agak sulit karena harus mengingat setiap petunjuk dan harus berpikir dengan logika, jangan khawatir karena biasanya ada beberapa petunjuk yang biasanya ditandai dengan warna yang berbeda di teks percakapannya. VN ini bagus untuk kalian pecinta genre mystery dan case solving.

Visual Novel ini menekankan kita untuk berpikir secara logis dan teliti terhadap setiap petunjuk dan barang bukti yang ada. Objection ! yang menjadi ciri khas seri ini juga menambah keseruan di tengah seriusnya pengadilan.

Dari atas ke bawah : Psycho Lock, Perceive, dan Mood Matrix. Sistem yang hadir di game Phoenix Wright membantu kita dalam memecahkan masalah

Battle Girl High School

ARTIKEL : SCOPEDOG0097

Gambar di atas adalah in-game screenshoot dari game Battle Girl High School. Dari kiri ke kanan, gambar pertama adalah tampilan kelas dalam bagian School. Di sini kalian bisa berbicara dengan murid (gambar kedua) untuk menaikkan relationship point points. Sementara gambar ketiga merupakan tampilan Battle, bagian yang membal di tengah layar adalah Punikon yang akan dijelaskan di artikel ini.

GAMEPLAY

Kalau tadi membahas adaptasi animenya, sekarang penulis akan membahas gamenya. Battle Girl High School tersedia di App Store dan Play Store. Kalau terkendala region lock bisa menggunakan Qooapp (pengguna Android) atau buat akun itunes region Jepang (pengguna iOS).

Game yang mendapat adaptasi anime belum lama ini adalah game buatan Colopl. Inc. yang bergenre Action RPG. Battle Girl High School atau yang biasa disingkat Batoga mengisahkan 23 siswi SMA Shinjugamine yang memiliki tugas untuk menumpas Irouzu, makhluk antah berantah yang menginvasi Bumi.

Secara umum, gameplay-nya terbagi ke dalam 2 jenis, yaitu School & Battle. Ketika memainkan bagian School, kita berperan sebagai guru yang mengawasi keadaan kelas. Kelas yang berisi para siswi ini awalnya hanya terdiri 3 orang dari kelas 10 : Hoshitsuki Miki, Wakaba Subaru, Narumi Haruka. Seiring dengan berjalannya progress cerita / roll Character Gacha, kelas akan menjadi ramai. Meski view kelasnya hanya satu arah saja, kalian bisa mengganti angle viewnya dengan mengetuk di bagian ini. Kalian juga bisa menghampiri murid dengan mengetuk layar dimana posisi murid tersebut berada.

Jika kalian menghampiri salah satu murid maka tampilan game akan berubah, menghadap murid dengan tampilan 3D. Disini kalian bisa melakukan banyak hal, seperti latihan, mengganti baju yang dipakai (tergantung kartu karakter tersebut), sampai mengelus-elus kepala murid tersebut. Semua itu bertujuan untuk menambah Relationship Points yang berguna untuk menaikkan level karakter dan membuka story karakter tersebut (yang juga ditentukan dari kartu karakternya).

Sementara Battle seperti namanya, kita akan menumpas Irouzu yang terbagi ke dalam 3 misi : Story Mission, Event Mission, Birthday Mission. Story Mission berisi misi yang memicu jalan cerita utama game ini. Event Mission adalah misi dari setiap event yang digelar setiap minggu dengan berbagai macam reward yang bagus. Birthday Mission hanya ada jika salah satu karakter Batoga berulang tahun. Setiap misi memiliki tingkat kesusahan (Easy, Normal, Hard) yang bisa dipilih. Tampilan in-battle disajikan dengan balutan 3D, dan cara menumpas musuhnya seperti game-game hack and slash. Kelihaian jari kita diuji disini. Untuk memudahkan permainan, fitur Auto Mode bisa diaktifkan.

Dalam Battle ini disisipkan sistem yang bernama Punikon. Sistem ini memudahkan pemain dalam mengatur irama serangan agar bisa menciptakan jurus pamungkas dari rentetan combo. Caranya cukup mudah, ketika ingin menyerang musuh tinggal ketuk layar smartphone nanti akan muncul Punikon ini. Bagian yang membal (Punikon) berfungsi sebagai pengatur irama serangan, dan combo terjadi jika kalian mengetuk dengan pas bagian yang membal ini ketika kembali ke asalnya. Jurus pamungkas akan keluar jika kalian berhasil menciptakan combo dalam jumlah tertentu tergantung senjata dari kartu karakter.

Punikon ini juga tidak hanya berfungsi untuk menyerang saja, Punikon juga dipakai untuk menggerakkan pemain dan menghindar dari serangan musuh. Untuk menggerakkan karakter, cukup ketuk layar lalu tahan dan slide punikon kemana saja. Sedangkan untuk menghindar dari serangan musuh, cukup ketuk layar dan slide punikon dengan cepat ke arah yang ingin dituju.

WEAPONS

Senjata jarak dekat ini mudah digunakan dan memiliki pattern serangan yang tidak rumit, serta kecepatan serangannya sangat cepat.

Paling berat dan membuat kecepatan pemain menjadi lambat. Tapi power serangannya paling besar di antara senjata lainnya.

Mudah digunakan dan enteng dibawa, arah serangan hanya lurus ke depan saja. Memiliki range serangan panjang dan mampu menembus shield musuh.

Mirip dengan Gun, tapi senjata ini hanya bisa menyerang satu musuh saja dan senjata jenis ini hanya ampuh buat musuh yang mempan dengan magic.

Jumlah serangan hanya dibatasi oleh 5 kali saja dan diisi ulang dengan cara menghindar. Walaupun kecepatan serangan lambat, kita bisa menghindar dari musuh perlahan-lahan.

Campuran Sword dan Gun ini bisa menyerang dalam 2 mode, jarak dekat dan jauh yang menyesuaikan dengan posisi kita dengan musuh. Power serangan jarak jauh lebih besar dari Gun dan Rod

Berbeda dengan Gun dan Rod, pelurunya tidak terbatas dan sekali serang menembak 2 peluru sekaligus. Damage tergantung oleh jarak pemain dengan musuh.

Senjata jenis baru yang hanya bisa dipakai oleh Misaki. Senjata ini mirip Sword tapi powernya menyamai Hammer, dan kecepatan serangan lebih cepat dari Sword.

MUSIC

Jauh sebelum animenya muncul, game ini meluncurkan banyak single yang dinyanyikan oleh para seiyuu dari masing-masing karakter Batoga. Single pertama berjudul Believe yang dinyanyikan oleh Suzaki Aya (Hoshitsuki Miki). Setelah single ini, beragam single dan album dirilis dan paling banyak dinyanyikan oleh f*f (baca : fortissimo) yang terdiri dari Kunieda Shiho dan Kougami Kanon. Di luar f*f, seiyuu game ini juga tergabung dalam seiyuu unit yang juga menyanyikan lagu-lagu tersebut.

Character Gacha

Weapon Gacha

Hasil Roll Character Gacha

GACHA

Game ini punya dua jenis gacha, Character Gacha dan Weapon Gacha. Kedua gacha tersebut update setiap minggunya berdasarkan event yang ada. Namun ada juga gacha satu lagi bernama Birthday Gacha yang berfokus pada karakter dalam Batoga yang sedang berulang tahun. Bicara soal Gacha, jangan khawatir mendapat ampas karena RNG-sama di game ini sangat baik hati. Setiap Roll 10x pasti dapat 1-2 kartu bintang empat (rarity tertinggi / SSR), bahkan kalau beruntung bisa dapat 3 kartu bintang empat. Begitu juga dengan cara mendapatkan Star Fragment (istilah crystal di game ini), karena setiap minggunya pemain diberikan 5-10 Star Fragment secara gratis. Ditambah dengan mengikuti event mingguan, March, daily mission, dan maintenance bulanan, Star Fragment yang didapat semakin banyak. Apalagi sekarang sedang gencar memberikan hadiah kepada semua player berkat adaptasi anime yang sedang tayang.

Tidak hanya itu, biaya roll gachanya sangat terjangkau. Roll 10x hanya membutuhkan 150 Star Fragment (Weapon Gacha) dan 250 Star Fragment (Character Gacha). Sementara Birthday Gacha hanya bisa ditarik dengan tiket yang didapat dari hadiah birthday event mission masing-masing karakter Batoga. Dengan murahnya biaya roll gacha dan mudahnya akses pendapatan crystal, membuat game ini laku di pasaran. Pasalnya, hanya terhitung 1 tahun dari pertama kali rilis, game ini langsung mendapat adaptasi anime.

USEFULLINKS

Hoshitsuki Miki
VA : Suzaki Aya

Amano Nozomi
VA : Touyama Nao

Wakaba Subaru
VA : Sakura Ayane

Himukai Yuri
VA : Uesaka Sumire

Narumi Haruka
VA : Amamiya Sora

Tokiwa Kurumi
VA : Hayami Saori

Misaki
VA : Takahashi Rie

Kunieda Shiho
VA : Shimoji Shino

Tsubuzaki Anko
VA : Uchiyama Yumi

Kougami Kanon
VA : Kondo Kaede

Serizawa Renge
VA : Nanjou Yoshino

Kusunoki Asuha
VA : Tamura Mutsumi

CHARACTERS

Minami Hinata
VA : Igarashi Hitomi

Asahina Kokomi
VA : Harada Hitomi

Fujimiya Sakura
VA : Kuno Misaki

Sakaide Mari
VA : Senbongi Sayaka

Sadone
VA : Yuuki Aoi

Yakumo Itsuki
VA : Hidaka Noriko

Watagi Michel
VA : Katou Emiri

Mitsurugi Fuuran
VA : Fukuhara Ayaka

Sendouin Kaede
VA : Kido Ibuki

Kusunoki Asuha
VA : Tamura Mutsumi

Hasumi Urara
VA : Uchida Maaya

5 years ago
(2040 A.D.)

	Kelas 12		Kelas 10		Kelas 8
	Kelas 11		Kelas 9		Kelas 7

Sundress

Trick or Treat

Love
heart

DRAMA

Jika kalian tidak familiar dengan istilah drama, maka kata yang paling dekat dengan acara televisi Indonesia adalah sinetron. Pada genre ini mengisahkan hubungan antar personal yang masing--masing anggota menghadapi masalah. Masalah sendiri adalah jarak antara keinginan dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Tiap anggota bisa berupaya menyelesaikan masalah ataupun membiarkan saja. Konflik antara dua kepentingan inilah yang menghasilkan drama.

Misalnya untuk judul Clannad yag menceritakan Tomoya sebagai salah satu murid bermasalah karena kondisi keluarga. Sampai akhirya dia mulai membina keluarga sendiri dan merasakan susahnya menjadi orang tua.

Dalam kisah drama biasanya ada pihak antagonis yang berusaha menghalangi ataupun mempersulit karakter utama mencapai tujuannya. Kalaupun tidak ada antagonis, biasanya keadaan yang menjadi kendala. Misalnya ada karakter yang ingin bercita-cita menjadi penyanyi namun apa daya dia tidak memiliki pengetahuan untuk menyalurkan bakatnya.

Cerita drama umumnya tidak akan selesai dalam satu episode saja. Sehingga lebih wajar disebut sebagai serial. Karena antara episode saling berkaitan.

Di sini penonton diajak untuk menyelami kehidupan karakter dan bagaimana cara mereka mengatasi permasalahan tersebut. Bila penonton kelewatan satu episode, sangat mungkin akan bingung dengan ceritanya karena ada yang hilang.

Kebanyakan drama sering disandingkan dengan romansa karena memang lebih menjual. Tapi ada juga yang jenis drama misteri seperti Detektif Conan. Memasukkan unsur aksi juga bisa dilakukan misalnya pada kisah Kyoukai no Kanata.

CIRI KHAS DRAMA

- SERIAL
- MASALAH
- KONFLIK
- ANTAGONIS
- TEMPO BISA NAIK TURUN
- ENDING TERTUTUP KECUALI ADAPTASI LN YANG DARI AWAL NIATNYA PROMOSI

SLICE OF LIFE

Bila diterjemahkan secara harfiah, istilah slice of life bermakna potongan kehidupan. Karena berupa potongan, maka kisahnya tidak menceritakan secara utuh kehidupan suatu karakter. Sebaliknya justru diambil hal-hal yang bersifat biasa dan mungkin terlihat membosankan di mata orang lain.

Tayangan TV di Indonesia yang paling dekat dengan kondisi SoL adalah jenis komedi situasi. Mungkin beberapa pembaca AMH Magz pernah menonton Bajaj Bajuri?

Untuk gambaran mudahnya, sebagian pembaca AMH Magz pastinya pernah sekolah. Saat masa sekolah pastinya ada masalah entah terkait tugas, kerja kelompok ataupun cekcok dengan orang lain.

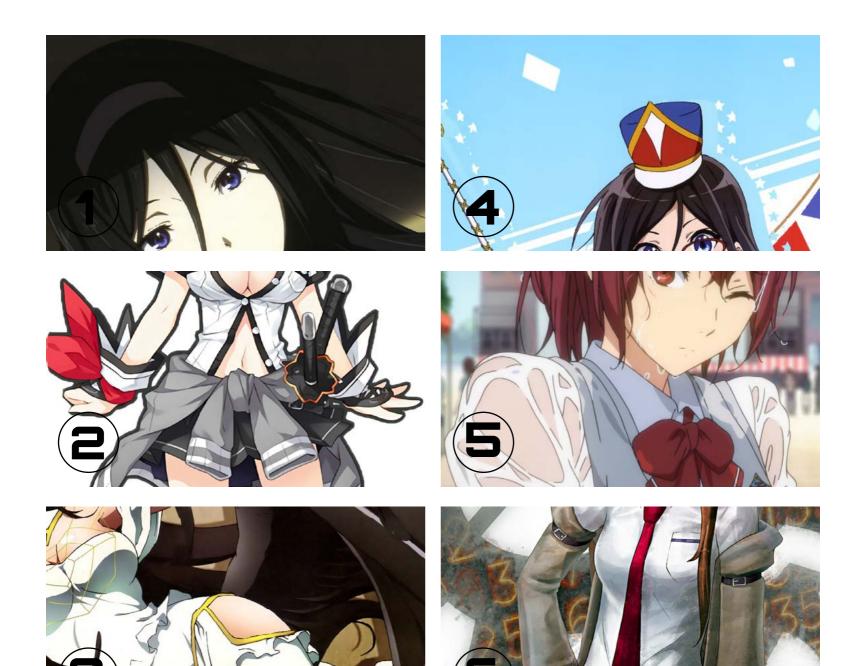
Tapi diantara semua drama dan permasalahan yang terjadi, pastinya ada masa-masa saat berkumpul bersama teman, sekadar berbincang, bergurau atau makan di warung bersama. Tidak ada beban masalah saat bercanda tawa dengan *peers group*. Bagian inilah yang disebut potongan kehidupan yang sering dijadikan sumber inspirasi dalam kisah anime manga.

Dalam sebuah kisal SoL umumnya tidak ada pihak yang menjadi antagonis. Kisah antar episode pun tidak wajib bersambung. Format seperti ini disebut episodik. Seandainya timbul masalah, akan langsung selesai pada episode itu juga. Tidak akan berbuntut panjang ke episode selanjutnya. Contohnya Natsumi (NNB) yang pernah bertengkar dengan ibunya. Bila penonton kelewatan satu episode pun tidak akan bingung dengan kisah yang disajikan.

SoL sangat bergantung pada interaksi karakter dan pada derajat tertentu visualisasi. Bila kepribadian karakter tidak menarik, sebuah SoL dianggap gagal. Sebab kisah dalam SoL memang cenderung ringan dan dibuat untuk waktu santai. Tidak ada lasan lain menonton gene SoL bila karakternya terlalu dibuat-buat dan tidak terasa manusia normal.

CIRI KHAS SOL

- EPISODIK
- BEBAS KONFLIK
- TEMPO CENDERUNG LAMBAN
- RINGAN DICERNA
- ENDING TERBUKA

GUESS WHO?

Tebak gambar ini berhadiah kaskus plus 1 bulan untuk 5 kaskuser pengirim pertama. Cepat dan tepat, kirim ke email AMH Magz. Jawaban isi dengan no - nama karakter - judul. Jangan lupa username dan nomor ID kaskus. Batas waktu 2 minggu setelah terbit.

3x3 Rekomendasi

MASTER COOKING BOY

Kisah koki dari negeri tirai bambu.

THE RISING OF THE SHIELD HERO

Koki yang menjalani berbagai tantangan di sebuah restoran Italia.

YUMEIRO PATISSIERE

Amano yang suka makanan manis ingin membuat kue paliing enak.

AMAAMA TO INAZUMA

Memasak bersama keluarga.

KOUFUKU GRAFITTI

Menikmati makanan bersama teman dan keluarga.

YAKITATE JAPAN

Membuat roti dengan rasa terhebat sejepang.

ADDICTED TO CURRY

Manga memasak tentang segala sesuatu tentang kare.

GAL GOHAN

Seorang gyaru, Miku Okazaki tertarik ikut klub memasak setelah terkesan dengan gurunya dalam menyemangati siswa.

OISHINBO

Salah satu manga makanan tertua yang masih bisa membuat pembaca meneteskan air liur.